
64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTEN
LIBRITO GRATIS
Pokémon Stadium
MC
Nº 31
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
ZELDA: MAJORA'S MASK
¡Detalles secretos a cambio de tu alma!
THE WORLD IS NOT ENOUGH
¡Electrizantes imágenes e información confidencial!
¡16 PÁGINAS!
LA REVIEW DEL SIGLO
PERFECT DARK
JOANNA DESTRONA AL AGENTE 007
Cumbre en Los Ángeles
LAS SECUELAS DEL E3
BANJO TOOIE
RES EVIL ZERO
DINOSAUR PLANET
MARIO TENNIS 64
DUCK DODGERS
00031
8 414090 102780



Número 31 31 de Julio
2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Mónica Samarra

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

S igue a esa moto', me ordenó mientras me encañonaba la sien con una mágnum de 8mm. "No volveré a recoger a una novia haciendo autostop", pensé al tiempo que pisaba a fondo el acelerador. Se quitó el velo y, aun de reojo, pude apreciar su asombroso parecido con Joanna Dark.

Me pareció una situación muy interesante hasta que el motorista advirtió nuestro acecho y empezó a saltarse los semáforos en rojo. "Toca el freno y eres hombre muerto", amenazó mi atractiva copiloto. Milagrosamente, superamos innumerables cruces sin chocar de través con ningún vehículo.

Estábamos a punto de dar alcance a nuestra presa cuando llegamos al muelle. De pronto, una valla se interpuso entre nosotros y la moto, que ya había empezado a cruzar el puente que unía ambos extremos de la bahía. Lo comprendimos de inmediato: un barco se disponía a atracar, y el puente se estaba levando amenazadoramente para abrirle paso.

El motorista remontó la cuesta a toda velocidad y franqueó el abismo que ahora partía el puente por la mitad. Entonces miré a *la novia* esperando instrucciones. Titubeó una fracción de segundo y sentenció: "Dale gas". Mientras arrasábamos la valla de protección, pensé: "Es una locura. Vamos a morir". Entretanto, el puente seguía abriéndose y faltaban aún decenas de metros para llegar al punto de quiebra. Mientras subíamos la pendiente al encuentro con el vacío, el rugido ensordecedor del motor parecía amortiguado por los latidos de nuestros corazones.



En el momento de saltar, gritamos con todas nuestras fuerzas. Fueron apenas un par de segundos, pero tuve tiempo de repasar toda mi vida. Al fin, el coche aterrizó violentamente sobre la otra mitad del puente. ¡Lo habíamos conseguido! Todavía aturdidos por el impacto, intercambiamos una mirada entre cómplice e incrédula y ambos prorrumpimos en carcajadas de indescriptible júbilo.

El motorista, creyendo que no osaríamos cruzar -o que pereceríamos en el intento-, se había detenido en la base del puente. Sostenía el casco en las manos y su melena negra ondeaba al viento. Era una mujer y, aun en la distancia, pude distinguir sus hermosos rasgos, idénticos a los de mi misteriosa copiloto. Entonces comprendí que eran gemelas... ¡o replicantes!

A estas alturas del relato, toda la redacción estaba bostezando. Como el dire nunca puede asistir al E3 -los aviones le dan pánico-, siempre se inventa alguna ridícula historia para robarle protagonismo a los que sí hemos ido. Esperemos que la crónica de tan importante evento –incluida en este número– sea más verosímil que los delirios de ese majadero...

SUMARIO



Desde la página 6









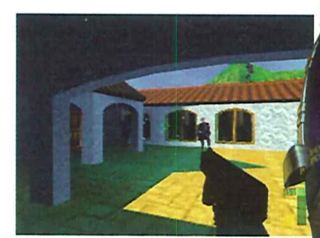
SECCIONES

64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 35







Desde la página 51

SUMARIO



LOS MÁS VENDIDOS

1. POKéMON STADIUM + TRANSFER PAK
2. ISS '98
3. ISS '64
4. DONKEY KONG 64 + EXPANSION PAK
5. RE-VOLT
6. RIDGE RACER 64
7. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
8. JET FORCE GEMINI
9. SUPER SMASH BROS
10. TUROK: RAGE WARS

Fuente: Centro Mail

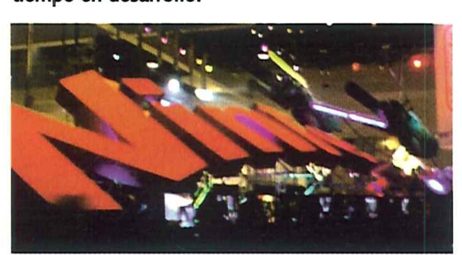
Tel. 902 17 18 19



E3 2000: Apoteosis de los 64 bits

La N64 celebra su madurez con un fabuloso repertorio de lanzamientos.

El mes pasado tuvo lugar en Los Ángeles, entre los días 11 y 13, la feria más importante del mundo de los videojuegos, el E3. La N64 despuntó con magníficas secuelas de sus títulos más importantes y juegos que llevaban mucho tiempo en desarrollo.



Aunque la sombra de Dolphin planea sobre el trono de las videoconsolas, la N64 demostró que no tiene intención de abdicar todavía, ofreciendo títulos de muchísima calidad. Las estrellas por excelencia fueron Rare y su *Conker's Bad Fur Day*, un estupendo plataformas cargado del humor más soez que puedas imaginar. Otros títulos eminentes fueron la aventura épica *Eternal Darkness*, *Mario Tennis*, *Dinosaur Planet* y *Pokémon Puzzle*. Si quieres conocer más detalles, echa un vistazo a la Investigación Especial que hemos preparado.

Por otra parte, tras Los Ángeles, Nintendo se prepara para el salón Space World.

Nintendo pretende utilizar el salón japonés, que se celebrará en agosto, como lanzadera para su consola de próxima generación. Según palabras de Shigueru Miyamoto, la gran N planea mostrar en esta feria imágenes de los nuevos juegos de Zelda y Mario. El interés estratégico del Space World quedó patente cuando Beth Llewelyn, RR.PP. de Nintendo América, reconoció que la compañía proyecta centrarse en la Dolphin concluido el mismo. De esta forma, el E3 de este año ha sido el último gran salón que vaya a presentar novedades espectaculares para N64.

En cambio, Miyamoto no quiso soltar prenda sobre el nombre de la consola de nueva generación, aunque sus risitas y su secretismo sugieren que ya está decidido. ¿Lo destaparán en agosto?

Puesta de largo de la Advance

Nintendo presenta su nuevo hardware de bolsillo a los desarrolladores.

Aunque no verá la luz hasta el 2001, la Game Boy Advance ya ha sido presentada en sociedad. El solemne acto tuvo lugar en Seattle (EE.UU.) en abril y a él sólo pudieron asistir los desarrolladores elegidos por Nintendo para trabajar en su futura consola.

El propósito de la conferencia era mostrar el enorme potencial de la GBA. Los desarrolladores contemplaron atónitos una conversión del *Yoshi's Story* para N64 que demostró la capacidad de Advance para soportar juegos de gran envergadura sin perder pizca de detalles. Otras demos probaron su aptitud para reproducir escenas de vídeo de alta calidad y sencillos gráficos en 3D.

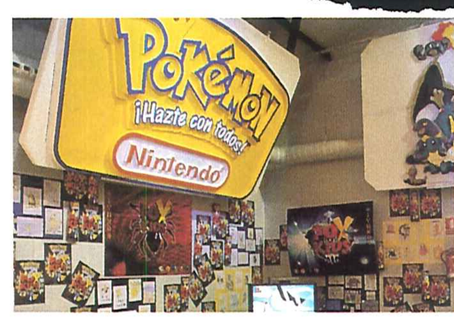
En la conferencia también se confirmaron el formato horizontal, la pantalla mayor y los dos botones adicionales. Nintendo, además, desveló el desarrollo de un nuevo cable que permitirá enlazar cuatro Game Boy, y recordó a los asistentes el nivel que exigirá a los juegos para la nueva consola, los cuales deberán superar con éxito hasta seis controles de calidad.

◁ *El aspecto final de la Advance sigue siendo un misterio.*

La Poké hora de la verdad

Madrid acoge la Exposición Mundo Pokémon 2000 y el I Campeonato Español de Pokémon Stadium.

El parque de atracciones de Madrid alberga hasta el 30 de septiembre la exposición *Mundo Pokémon 2000*, un espacio de 900 m2 en el que puedes disfrutar de todo el universo protagonizado por Pikachu y sus amigos.



En ella se encuentran todo tipo de productos Pokémon, aunque lo más pokéapasionante son, naturalmente, los videojuegos. Así es: Nintendo ha puesto a tu disposición una sala equipada con 40 Game Boy y 72 N64 (cada una con su correspondiente cartucho Pokémon) para que demuestres quién es el mejor pokéntrenador.

En este mismo recinto se está celebrando, desde el 1 de junio, el *I Campeonato Español de Pokémon Stadium*, cuyas finales se disputarán los días 24 y 25 de junio. ¡Apresúrate si quieres participar! Sólo necesitas tener un cartucho de Game Boy y un equipo de Pokémon que poder transferir a la N64 mediante un Transfer Pak. Según el nivel de tu equipo, entrarás a formar parte de la Mini Copa, Poké Copa o Super Copa y, si eres uno de los tres ganadores, asistirás, a finales de septiembre, a un campeonato europeo.

Se acabó lo que se daba

A partir del 1 de julio, la promoción de Donkey Kong 64, por la cual Nintendo cambiaba el Expansion Pak incluido en el juego por un mando de control, dejará de ser valida. ¡Date prisa si quieres aprovecharla!



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿El primo malo de Luigi?
Así es. Casi todos los que vimos estas capturas le confundimos con Pier Nodoyuna. Sin embargo, Waluigi está aún más delgado que su pariente, tiene la nariz roja como Wario y lleva un bigote puntiagudo tipo Dalí.



¿Es un simulador de tenis serio?
Igual que Mario Golf, Mario Tennis es exhaustivo pero desenfadado, y te acostumbrarás a él fácilmente. Por suerte, Mario y sus colegas también tendrán la oportunidad de jugar fuera del terreno de juego habitual, quizá en una montaña o en la playa, como sucedía en los juegos de Namco.



LA FICHA

MARIO TENNIS 64	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*Sí*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





Lakitu, normalmente a cargo de la cámara, ha sido degradado y ahora es un simple recogepelotas.

Los quilitos de menos de Luigi le vendrán bien para vencer a su hermano.

¿Waluigi? El nombrecito se las trae.



Con este ángulo de cámara, los partidos de dobles se ven a las mil maravillas.

Mario Tennis 64

¿Estás de broma o qué?

No hace falta demostrar que profesamos un sentido cariño hacia Nintendo. Sobre todo cuando, como en este caso, saca un juego totalmente nuevo e increíble que ha sido desarrollado, para nuestra sorpresa, en secreto durante meses. La reluciente joya se llama *Mario Tennis 64* y ha sido creada por el mismo equipo que *Mario Golf*.

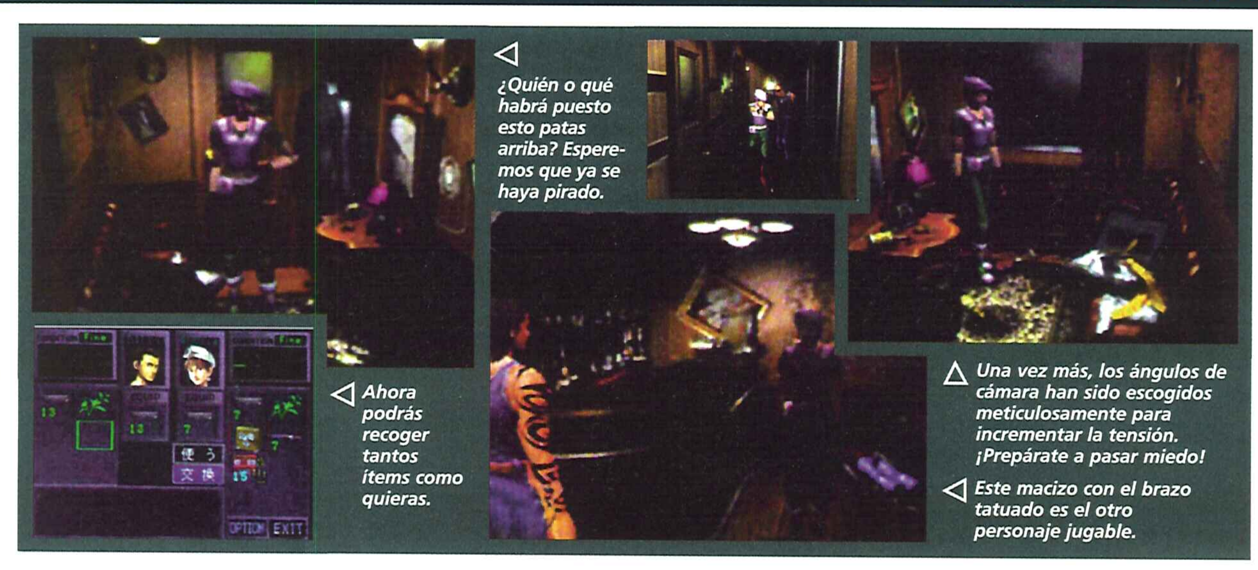
Con muy buen criterio, *Mario Tennis* imita el estilo de todo un clásico: la serie *Super Tennis* de Namco. La vista en picado de las pistas de tierra batida o hierba, y los sencillos controles ayudan a lograr todo tipo de golpes: *drives*, reveses, voleas y lanzamientos con efecto. Mario, Luigi, Yoshi, Peach y el resto de la pandilla están estupendos, giran la cabeza para mirar la trayectoria de la pelota y se lanzan atrevidamente para devolver golpes difíciles. Cuentas, además, con otro aliciente, pues puedes calzarte las zapatillas de un personaje hasta ahora desconocido: el malvado primo de Luigi, con indumentaria de color violeta.

Y ahí no acaba la cosa, porque los personajes de *Mario Tennis* pueden ser transferidos a la N64 desde una versión del juego para Game Boy mediante el Transfer Pak. En el próximo número, te traeremos más información.



¡Qué pelotazo! Los golpes se acompañan de efectos.

Parece incluso mejor que Mario Golf. ¡Qué pasada!



◁ ¿Quién o qué habrá puesto esto patas arriba? Esperemos que ya se haya pirado.

◁ Ahora podrás recoger tantos ítems como quieras.

△ Una vez más, los ángulos de cámara han sido escogidos meticulosamente para incrementar la tensión. ¡Prepárate a pasar miedo!

◁ Este macizo con el brazo tatuado es el otro personaje jugable.

Resident Evil Zero

Capcom vuelve a empezar desde cero.

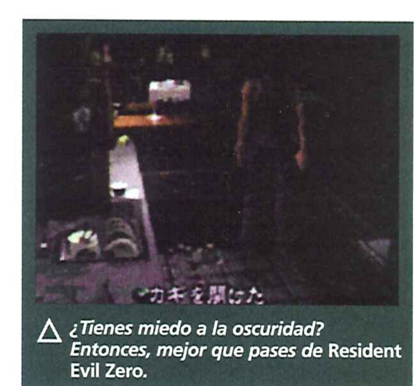
La precuela, exclusiva para N64, del *Resident Evil* de Capcom parece que está haciendo muy buenos progresos, a juzgar por las últimas capturas que nos llegan desde Japón.

Resident Evil Zero transcurre en un tiempo anterior al primer juego para PlayStation, y sus protagonistas son Rebecca Chambers, el personaje femenino original, y un muchachote llamado Billy Cohen. Capcom no ha querido desvelar muchos detalles referentes al argumento, pero a los fans de la serie les encantará saber que en este título quedarán aclaradas las circunstancias que rodearon la primera invasión zombi, así como la verdadera naturaleza de los laboratorios Umbrella. La jugabilidad estará asegurada, pues según parece podrás pasar de un protagonista a otro cuando te plazca. Por lo que hemos podido saber, *REZ* promete ser el juego de la serie *Resident Evil* más difícil hasta la fecha. Magníficas noticias, pues, para quienes acabaron *RE2* en un santiamén.

Las opciones de control son las mismas que en *RE2*, de forma que podrás elegir entre el movimiento estándar con el D-pad o el control total con el stick analógico. A diferencia de las entregas previas, desaparecen las cajas de ítems, por lo que podrás transportar todos los que quieras, sin necesidad de regresar a por uno que no pudiste recoger. Puesto que los nuevos juegos *Resident Evil* para Dreamcast y PlayStation 2 tendrán entornos realizados en 3D, ésta es tu última oportunidad para experimentar la serie en formato tradicional, con escenarios prerrenderizados. Con un poco de suerte, será el mejor juego de todos.



△ Los objetos que encuentres irán desvelando los misterios de Res Evil 1, 2 y 3.



△ ¿Tienes miedo a la oscuridad? Entonces, mejor que pases de Resident Evil Zero.

P & R

¿No es extraño que Capcom lance la precuela de un juego de PlayStation sólo para N64?
Lo que es seguro es que es inusual. Resident Evil 2 ha tenido una increíble aceptación en la N64, por lo que, obviamente, Capcom ha decidido que no es demasiado tarde para empezar a invertir dinero en la codificación de juegos Nintendo. Un buen augurio para el futuro, que sugiere la presencia de más títulos Capcom cuando la Dolphin haga su presentación.

¿Serán capaces de meter escenas de vídeo en el cartucho?
Tal vez. Lo más probable es que las haya, aunque no tantas como en los 512Mbits de RE2. Creemos que la mayor parte de la historia y las escenas de vídeo se representarán mediante fondos y entornos en 2D y con los típicos personajes poligonales. Pero esto es mera especulación.

Entonces, ¿D-pad o stick analógico para jugar a *RE2*?
Stick analógico, por supuesto. Algunos tradicionalistas preferirán la precisión del más común sistema de control rotacional, pero a nosotros no nos importa chocar con algún que otro muro con tal de no tener que dar la vuelta a nuestro personaje para situarlo en la dirección correcta.

¿Qué pasará con los jugadores ocasionales?
No les va a complicar la vida.

LA FICHA



RESIDENT EVIL ZERO	
DE:	Capcom
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



P & R

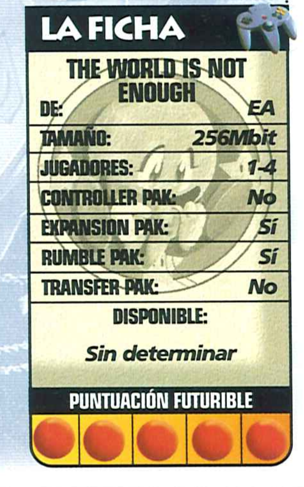
¿Hay armas?
Sí. 40 armas y artefactos en total, incluidas las imprescindibles pistolas, ametralladoras y minas. Pero no creas que todo se reduce a tiros y explosiones, TWINE tiene misiones tan sesudas, o más, que las de GoldenEye.

¿Qué escenarios se han escogido para los niveles?
Sólo se han confirmado los siguientes: el edificio del MI6, saboteado por una bomba, la persecución en lancha motora por el Támesis y los bosques de Azerbaiyán. Pero si has visto la peli descubrirás otras localizaciones: las cimas heladas del Cáucaso, la fábrica de caviar, destrozada por un helicóptero equipado con una sierra, y el submarino turco, a bordo del cual tiene lugar la confrontación final con Renard.



¿Volveremos a ver a Robbie Coltrane?
Sí, además de las interpretaciones digitales de Robert Carlyle, Sophie Marceau y Denise Richards, los actores y actrices de la película. Esperemos que también podamos escucharles.

¿Alguna queja, sea cual sea?
Quizá el sonido de las armas podría ser más realista o espectacular. De momento, suenan como pistolas de juguete. Por lo demás, TWINE tiene una pinta fenomenal.



LA FICHA

THE WORLD IS NOT ENOUGH	
DE:	EA
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



▷ Los enemigos, sea cual sea su rango, son muy listos.

◁ Reflejos, efectos de luz a tiempo real y velocidad de frames constante. TWINE es genial.

◁ Este tipo acaba de entrar furtivamente por la ventana. Pronto habrán acabado sus hazañas.

Aquí puedes ver la mira de precisión del rifle. Recuerda mucho a GoldenEye. ▷

The World is Not Enough

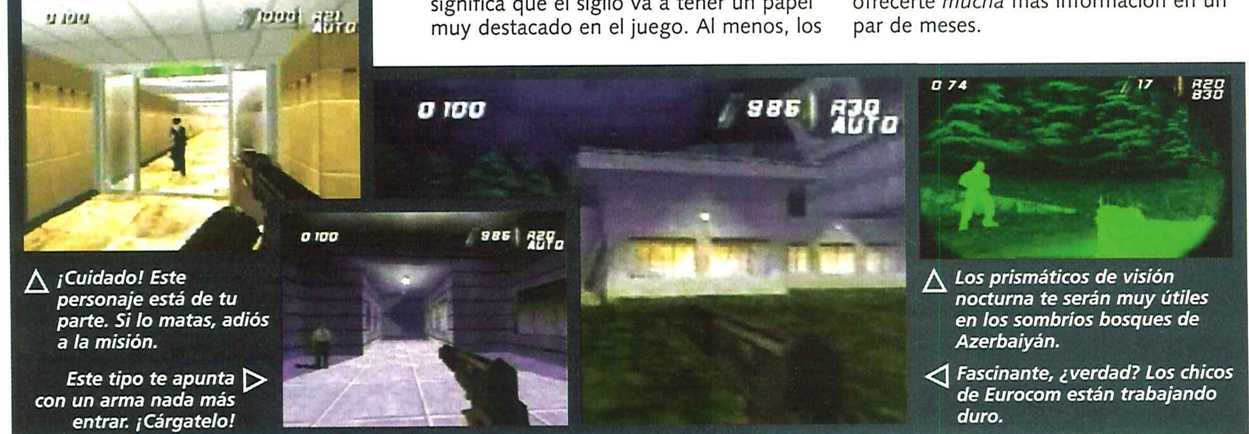
Bond y EA. Una buena pareja.

El *shoot 'em up* en primera persona de EA, basado en la última película del agente secreto británico, ha sido uno de los juegos que más expectación han causado en el E3 de este año. Te mostramos algunas capturas del juego que se ha propuesto vencer a *GoldenEye* en su propio terreno e incluso plantar cara a *Perfect Dark*.

A fin de superar la oferta del fantástico *shoot 'em up* de Rare, los desarrolladores Eurocom han abarrotado los 15 niveles de *The World is Not Enough* de detalles no aptos para cardíacos. Abre la puerta de una apacible mansión y, acto seguido, un guardia que permanecía escondido volará la tapa de los sesos a Mr. Bond. Recorre los pasillos del MI6 y, cuando menos te lo esperes, un terrorista atravesará una de las ventanas de un salto mortal, provocando un gran estrépito. Incluso la manera en que los malos se tiran al suelo en cuanto Bond esgrime su ametralladora automática imprime un aire muy cinematográfico a *TWINE*.

La intención de EA es respetar el argumento de la película y, a la vez, "ampliarlo". Con un poco de suerte, eso significa que el sigilo va a tener un papel muy destacado en el juego. Al menos, los edificios que ya han sido creados permiten una buena dosis de acción a hurtadillas. En los niveles que hemos visto hasta ahora, las huellas pueden delatar tu posición y las sombras de los edificios y objetos del escenario (un efecto visual de lo más impresionante) pueden servirte de escondite si huyes de algún guardia.

EA y Eurocom han hecho un pacto de silencio sobre *TWINE* (imitando, así, la táctica de los chicos de Rare), por lo que los detalles sobre armas, niveles y misiones son aún muy escasos. Pero no temas, ya hemos apostado nuestros mejores espías, así que podremos ofrecerte *mucha* más información en un par de meses.

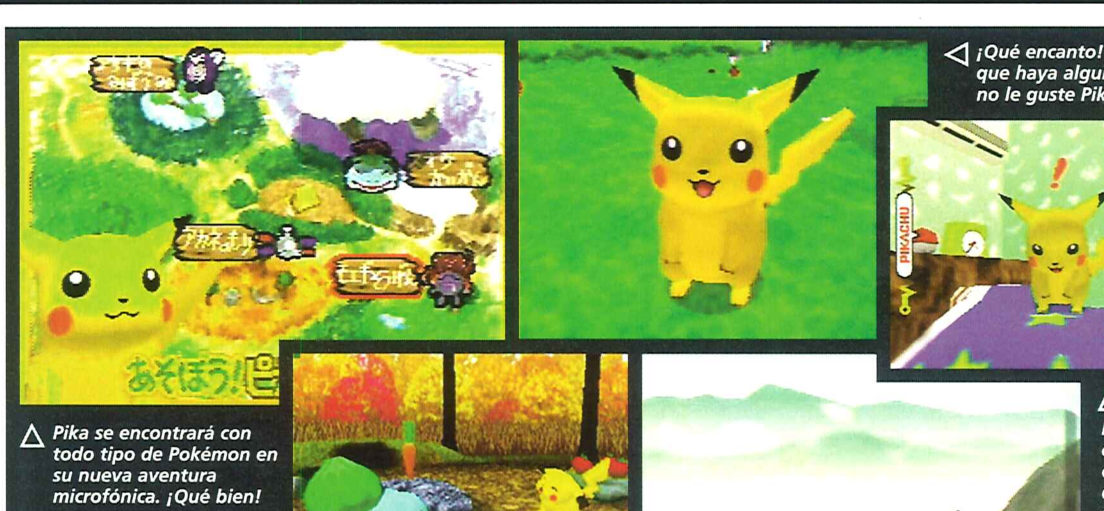


△ ¡Cuidado! Este personaje está de tu parte. Si lo matas, adiós a la misión.

Este tipo te apunta con un arma nada más entrar. ¡Cárgatelo! ▷

△ Los prismáticos de visión nocturna te serán muy útiles en los sombríos bosques de Azerbaiyán.

◁ Fascinante, ¿verdad? Los chicos de Eurocom están trabajando duro.



◁ ¡Qué encanto! Es imposible que haya alguien a quien no le guste Pikachu.

△ Pika se encontrará con todo tipo de Pokémon en su nueva aventura microfónica. ¡Qué bien!

△ Pikachu ha encontrado un objeto. Debes darle instrucciones para continuar.

△ "¡Bulbasaur!", "¿Pika?", "¡Bulbasaur!", "¿Pikachu?".

◁ Un ataque Oddish por partida doble, y Pikachu tan contento.

◁ Tampoco les va tan mal a los Pokémon fuera del estadio.

Hey you, Pikachu

¡Qué monada! ¿Te apetece una manzana?

Tenemos buenas noticias. Tras su lanzamiento en Japón bajo el nombre de *Pikachu Genki Dechu*, se confirma que habrá una versión traducida, al menos en inglés, para el mercado europeo, que se llamará *Hey You, Pikachu*. Sin embargo, aún no se habla de una versión española.

Hey You se trata de una mascota virtual con rasgos bien diferenciados. Interactúas con un Pikachu salvaje mediante el innovador sistema de reconocimiento de voz de Nintendo, un mecanismo con micro incorporado que se conecta al puerto de un mando. Pikachu responde a una amplia variedad de sugerencias, si bien primero deberás ganarte su confianza para que haga algo más aparte de mirarte de una forma un tanto peculiar. Nuestra experiencia con la versión japonesa fue algo vergonzosa: unos cuantos hombres y mujeres ya creciditos pululando frente al televisor e intentando leer, sin éxito, las frases en lengua nipona con la única ayuda de un diccionario de bolsillo Japonés-Español, Español-Japonés.

Pero no creas que lo único que debes hacer es susurrar cursilerías a un mando de diseño. También puedes jugar a ciertos juegos con Pikachu, si bien antes deberás entrenarlo en diversas actividades y desafíos con otros monstruos. También deberás conseguir que Pikachu alimente a unos cuantos Caterpies pequeñitos, arrancando fruta de los árboles, por poner un ejemplo, o bien jugar con una pelota de goma. Puede que no se trate de un juego complicadísimo, pero al menos destapa su parte encantadora, ya que tu amigo amarillo se enternecerá con el sonido de tu voz y acudirá cola en ristre hacia la pantalla cada vez que le silbes, como si de un perrito obediente se tratara. Con un poco de suerte, nosotros también tendremos nuestra propia versión.



△ El bueno de Pikachu ha encontrado una cebolla. Con un poco de tomate, ya puede hacer un buen sofrito.

Trata bien a Pikachu o tomará las de Villadiego y no volverá jamás. ▽

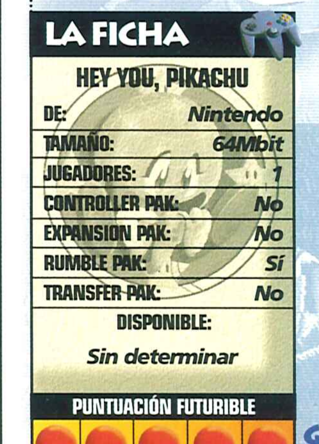


P & R

¿Cómo funciona el sistema de reconocimiento de voz?
Por lo que sabemos hasta ahora, por arte de magia. Conectas el pak en un puerto de un mando, cuelgas el micrófono de tu mando y el juego aprende a reconocer las modulaciones de tu voz tras un breve periodo de aclimatación.

¿Puedes insultar a Pikachu?
Puedes hacer que Pikachu se soliviante con ciertas palabras. En la versión japonesa, si preguntabas a Pika si le gusta la PlayStation, éste se enfurruñaba. Pero no creo que los de Nintendo lo programen para que responda a obscenidades de verdad.

¿Y si lo tratas con cariño?
Hay algunas cosas que vuelven loco a Pikachu, como las manzanas, la música y Zelda.



¿Responde Pikachu a las preguntas?
Por supuesto. Puedes entablar una conversación con él, con preguntas y respuestas, siempre y cuando domines el lenguaje de Pika.

¿Chu? ¿Pi-pipi ka-chuu?
"¡Pii-chuuu!, ¡Chu pika-pika chu!" ¡Fantástico! Ya lo vas aprendiendo.

LA FICHA

HEY YOU, PIKACHU	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	*64Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

P & R

¿Cuántos circuitos ofrecerá?
Nueve en total: Indianápolis, Texas, Colorado, Atlanta, Delaware, Las Vegas, Orlando, Arizona y Charlotte. Los circuitos de Texas y Colorado albergan dos carreras cada uno durante el campeonato, por lo que el total de carreras por temporada es de 11.

No tantas como en F1WGP.
No, no tantas, y, además, ninguna presenta las sinuosas curvas ni los conocidos entornos que solemos ver los domingos por la mañana en las retransmisiones de la F1. Para conseguir un tiempo por vuelta de primera en un circuito oval apenas debes realizar pequeños ajustes en la conducción para que el coche no abandone nunca el carril idóneo, lejos de los otros vehículos y de los muros de cemento de los laterales.

Pero a los americanos les encanta, ¿no?
Pues sí. Cada carrera atrae a un montón de gente. En parte es porque los eventos se llevan a cabo en circuitos mucho más cerrados y ajustados que los de la F1 y el ambiente es electrizante

¿Será el juego tan alucinante como el de F1?
Sería muy atrevido asegurar que este título estará por encima del excelente F1WGP pero, tratándose de Paradigm, lo que sí se puede dar por hecho es que este título será mucho mejor que NASCAR '99, el único juego de carreras en circuitos ovales que existía hasta la fecha para N64.



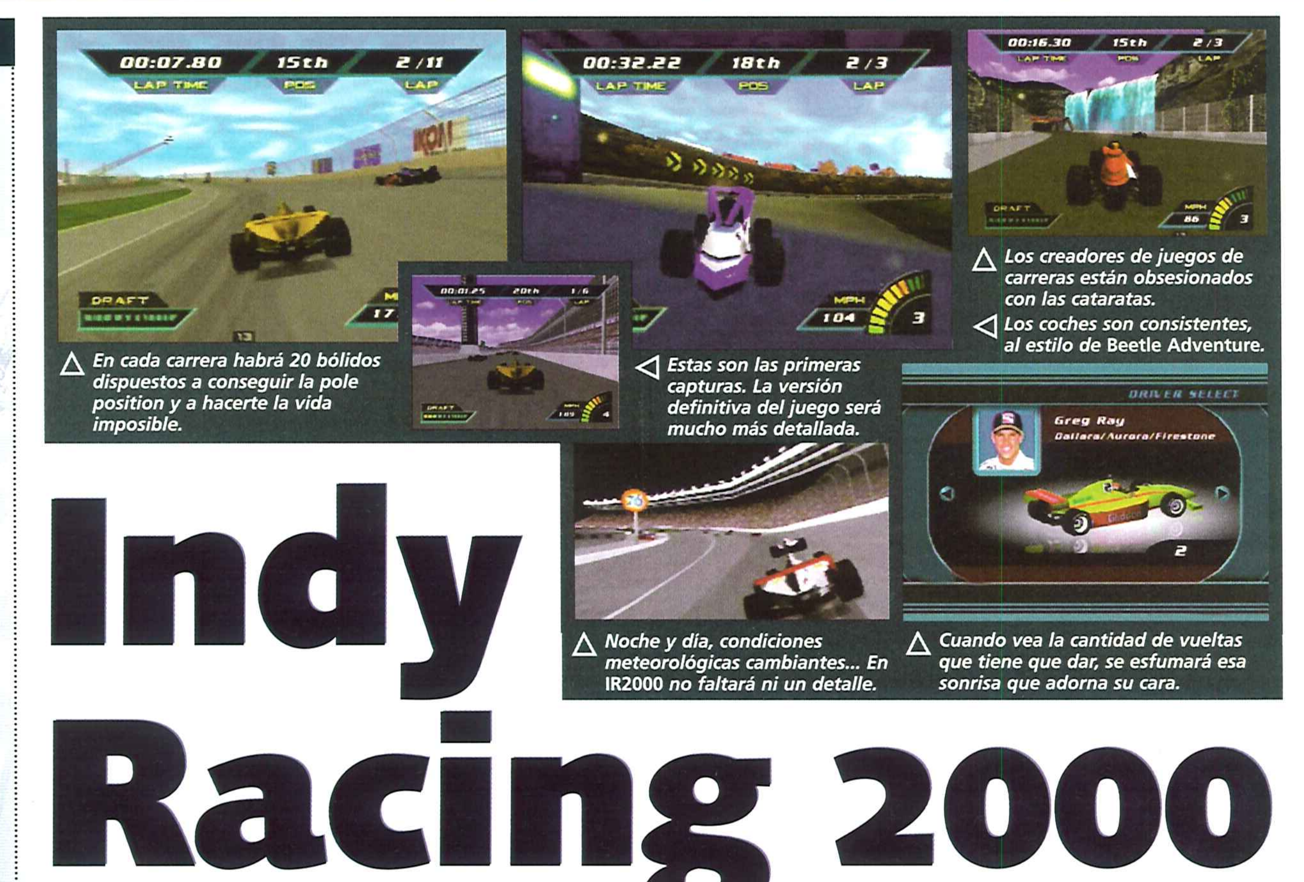
LA FICHA

IR2K

DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



△ En cada carrera habrá 20 bólidos dispuestos a conseguir la pole position y a hacerte la vida imposible.

◁ Estas son las primeras capturas. La versión definitiva del juego será mucho más detallada.

△ Los creadores de juegos de carreras están obsesionados con las cataratas.

◁ Los coches son consistentes, al estilo de Beetle Adventure.

△ Noche y día, condiciones meteorológicas cambiantes... En IR2000 no faltará ni un detalle.

△ Cuando vea la cantidad de vueltas que tiene que dar, se esfumará esa sonrisa que adorna su cara.

Indy Racing 2000

Primeras imágenes del nuevo simulador de carreras de Paradigm.

Merced a los excelentes resultados obtenidos con *Pilotwings* y *F1 World Grand Prix*, Paradigm se ha hecho un hueco entre las mejores empresas de desarrollo para N64. Todo apunta a que su último proyecto mantendrá bien alto el listón de calidad alcanzado hasta la fecha.

Indy Racing 2000 es un título con las miras puestas en el mercado norteamericano, basado en una disciplina del motor con gran arraigo en los Estados Unidos y conocida en Europa, sobre todo, porque de ella surgió el campeón de F1 Jacques Villeneuve y porque a ella fue a parar el corredor Nigel Mansell cuando abandonó la escuadra Ferrari. Los circuitos, siempre iguales, son enormes óvalos inclinados en las curvas, algo que parece volver locos a los yanquis, por lo que el pilotaje es mucho más sencillo que el del ultrarrealista *F1 WGP*. La experiencia de Paradigm en el mundo de los simuladores basta para asegurar que su conducción será de un realismo que rozará la perfección, de modo que dispondrás de multitud de opciones en *boxes* y de la posibilidad de cambiar todas las piezas que quieras de los bólidos.

Un rasgo diferenciador entre este título y los juegos de F1 *WGP* es el modo Gold Cup, en el que compites contra 19 minivehículos en unos circuitos que cuentan con estelas turbo parecidas a las de *Mario Kart*, que te servirán de gran ayuda para realizar adelantamientos. Si te pegas al trasero del coche de delante, puedes conseguir una aceleración momentánea cuando te separes que te permita adelantarlo.

△ La barra de la esquina inferior te indica cuándo puedes recurrir a una estela turbo.

IR2000 podría morar en la frontera que separa a los simuladores serios de carreras y los juegos arcade. De momento, y debido al poco atractivo que tienen los circuitos ovales para la audiencia europea, no hay planes para su lanzamiento en versión PAL. No obstante, esperamos disponer de una copia importada para poder contaros todo tipo de detalles sobre este juego durante los próximos meses.

▽ Presentamos el único piloto que no sabe que las curvas siempre son a la izquierda.



Banjo-Tooie

Hablemos de osos y pajarillos.

Aunque los juegos de Rare suelen saltarse la previsión en sus fechas de lanzamiento con una facilidad pasmosa (nos ha pasado varias veces ya con *Perfect Dark*), todo parece indicar que *Banjo-Tooie* sí será respetuoso con el calendario y aparecerá en algunos países este mismo año entre julio y octubre. Para España, aún no hay fechas, pero el hecho de saber que nuestros países vecinos podrán disfrutarlo en breve, nos hace tener esperanzas de verlo por aquí en navidad. Esperemos que así sea. Estas nuevas capturas sirven para adentrarnos un poco más en el mundo de la secuela de *Banjo-Kazooie*, y para confirmar tres cosas: primera, que Banjo puede echar de su mochila a Kazooie (el valiente oso debe enfrentarse cara a cara y sin ayuda al terrorífico monstruo serpiente/aspiradora). Segunda, que Mumbo, en esta ocasión, es un personaje que puedes controlar. Y, tercera, que *Banjo-Tooie* será el juego más alucinante para la N64. El nivel de detalle, mejorado gracias al Expansion Pak, es más impresionante que el de *Donkey Kong 64* y la piraña gigantesca que ilumina las profundidades misteriosas con la lámpara que incorpora en su cabeza te deja patidifuso.

Como ya está casi acabado, el volumen de capturas y noticias que correrán sobre *Banjo-Tooie* se va a ver multiplicado, así que espera más en nuestro próximo número.



LA FICHA	
BANJO-TOOIE	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



△ Mumbo Jumbo será un personaje controlable. Él no parece muy contento. ¿Por qué será?

△ ¡Vaya pedazo de caída! Los niveles de Banjo-Tooie son mucho más extensos que los de DK64.

P & R

¿Aparecerán los típicos monstruos horribles, ¿no?
¿Qué esperabas? El más original hasta la fecha es un monstruo de piedra de rostro lívido al cual Banjo y Kazooie le volarán las piernas y los brazos al final del nivel de la lava. Pero también hay un dinosaurio del tamaño de una montaña y un pulpo que, gracias a la magia de Mumbo, se enfrenta a nuestros héroes tomando la forma de un submarino.

¿Pero no se reducirá todo a jefes y saltos de precisión?
Ni mucho menos. En Banjo-Tooie disfrutarás de tramos súper adrenalíticos, entre los que se incluye una frenética carrera subterránea en vagoneta. Además, Rare ha enseñado a Banjo y Kazooie nuevos movimientos, tales como la escalada por paredes verticales mediante pies-ventosa, por lo que los puzzles serán muchos y variados.

¿Será mejor que DK64?
Puede que mejor no, pero sí igual de bueno.

Aidyn Chronicles

¡Acción RPG a tope!

Qué obtienes si mezclas *Legend of Zelda: Ocarina of Time* con una historia épica de dragones? La respuesta es *Aidyn Chronicles*. Hemos descubierto un montón de jugosos detalles, junto con nuevas imágenes, del próximo juego de THQ. Parece que va a ser todo un bombazo.

Si eres forofo de los RPG tradicionales, te encantará oír que *Aidyn Chronicles* dispone de un sistema de combate por turnos y que las habilidades dependen de la experiencia. A esto hay que añadirle más de 100 monstruos, 50 armas distintas, 60 hechizos y un mundo en 3D, como el de *Zelda*.

El juego es inmenso, con un clima y unos paisajes que van cambiando a medida que exploras el terreno. Camina desde la jungla hasta la cima de una montaña, por ejemplo, y verás cómo la vegetación frondosa que te rodea deja paso a un entorno rocoso y cubierto de nieve.

Aidyn Chronicles parece muy ambicioso. Si los desarrolladores H2O consiguen lo que quieren, este juego va a ser toda una pasada.

LA FICHA	
AIDYN CHRONICLES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



△ Aidyn recrea un mundo en 3D al completo.





△ ¡Mira, mira! Puedes otear el horizonte.

Así que hay más de 100 monstruos, ¿no?
Así es, y cada uno se encuentra en su hábitat natural. Los goblins merodean por bosques y mazmorras, los ogros y los trolls pululan por las montañas y las criaturas más fantásticas, como los Manticores y las Hidras, rondan por las antiguas ciudades en ruinas.

¡Uau, qué pasada! Y en un mundo en 3D, ¿verdad?
Sí, y con un aspecto impresionante, todo hay que decirlo. Tú eres un chico llamado Alaron, pero no explorarás solo este mundo, sino que en tu camino puedes encontrarte con más personajes que se irán incorporando hasta formar un grupo de diez. De la misma manera que puedes entrenarte para mejorar tus habilidades, puedes entrenarles a ellos.

Oye, esto suena muy bien
En efecto, esto suena muy, muy bien. Esperamos tener más noticias pronto.

Blues Brothers 2000

Aquí llegan los héroes con más ritmo.

P & R

¿Qué es lo que debe hacer Elwood?
Al principio, debe escapar de la cárcel. La prisión es como el centro neurálgico. Desde las celdas parten caminos que conducen a estancias y desafíos diferentes. En la primera, debes accionar tres interruptores y después pegar a un celador.

¿Es divertido?
Más o menos. En la versión no definitiva que probamos, los ataques de Elwood eran muy lentos y la conexión de sus golpes contra los enemigos no era muy buena técnicamente, de forma que el héroe del sombrero y las gafas de sol a lo Caiga Quien Caiga muerde el polvo más de lo que sería aconsejable.

¿Y qué más nos podéis decir?
Bueno, pues... los últimos niveles están ambientados en cementerios, pantanos y las calles de la ciudad, y eso suena mejor. Sin embargo, no daremos un veredicto hasta estudiar la versión definitiva..

Este mes nos hicimos con una copia jugable de *Blues Brothers 2000* y, aunque no conseguirá que los incondicionales de la N64 se lancen a la calle a mover el esqueleto, sí que ofrece algunos aspectos curiosos que vale la pena destacar.

A primera vista, es como cualquier clon mediocre de *Mario* con una cámara exasperante y unos controles lentos a más no poder. Pero la larga lista de canciones que aparece al principio sirve de pista para entrever lo que está por venir. Elwood, aparte de cargarse enemigos y accionar interruptores, debe recoger notas para crear melodías, resolver puzzles y, por ende, machacar a los jefes gracias al ritmo imparable de su música, con lo que se pondrá a prueba tu habilidad para pulsar los botones al ritmo que te vayan marcando.

Curioso, ¿verdad? Además, aunque los homenajes a los famosos cantantes de los 70' Sam & Dave y a Aretha Franklin incluidos más bien parecen salidos de un recopilatorio tecno, el bailoteo es una novedad ingeniosa que sirve para huir un poco de los típicos saltos, puñetazos y diálogos. El mes que viene, seguiremos informando.

LA FICHA

BLUES BROTHERS 2000	
DE:	Titus
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Agosto
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●



En este nivel tan psicodélico debes guiar a los prisioneros hacia la enfermera.



Ritmo no le falta al chico... Los tramos de baile son muy complicados.


No faltarán las áreas de saltos clásicas de un plataformas.

Hercules
The Legendary Journeys

Vacaciones en Grecia.

¿Estamos ante la segunda parte de Xena?
Sí y no. Los combates, sin duda, serán similares, con montones de patadas, puñetazos, bloqueos y mandobles, y sacando el máximo provecho de las tres dimensiones. Pero los personajes de Hercules pueden pulular a su antojo por los extensos niveles en 3D.

Así que habrá que cambiar de personaje como en *DK64*. ¿Y eso por qué?
Cada personaje cuenta con una habilidad especial: Hercules deja a los rivales aturdidos, Serena dispone de arco y flechas, y Iolaus puede colarse por espacios muy angostos. Los necesitarás a todos para completar el juego.

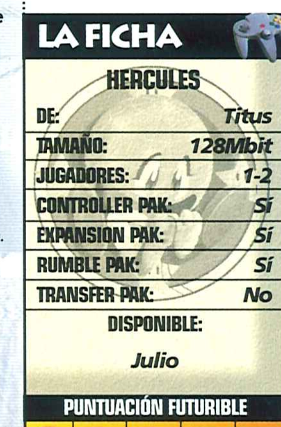
¿Habrá muchos niveles?
Doce mundos diferentes en total, desde playas o bosques, hasta parajes helados y muy resbaladizos, ambientados en los montes Alpsius, la versión "hercúlica" de los Alpes.

LA FICHA

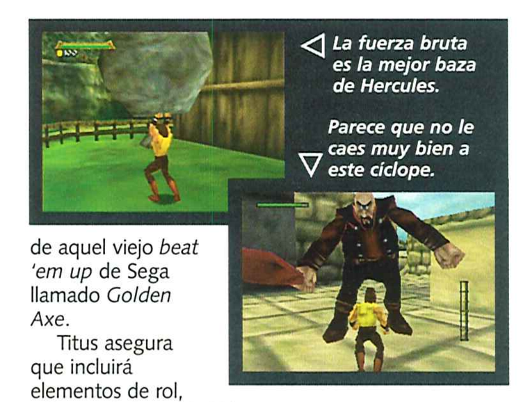
HERCULES	
DE:	Titus
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Julio
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●

Era impepinable. Tras hacerse con la licencia de *Xena: Warrior Princess*, la famosa guerrera televisiva, sólo era cuestión de tiempo que Titus programara un juego basado en Hercules, otro de los héroes épicos que pasó sus aventuras por nuestra televisión el año pasado.

En *Hercules: The Legendary Journeys*, puedes controlar a tres personajes diferentes (Hercules, Iolaus y Serena) y tu objetivo es el de acabar con el malvado Ares y su ejército de Titanes. Por lo tanto, se trata de viajar por la antigua Grecia al tiempo que machacas los higadillos de todo bicho mitológico viviente que se cruce en tu camino. También tienes a tu disposición una serie de hechizos muy destructivos que hacen que Hercules parezca una versión en 3D de aquel viejo *beat 'em up* de Sega llamado *Golden Axe*.

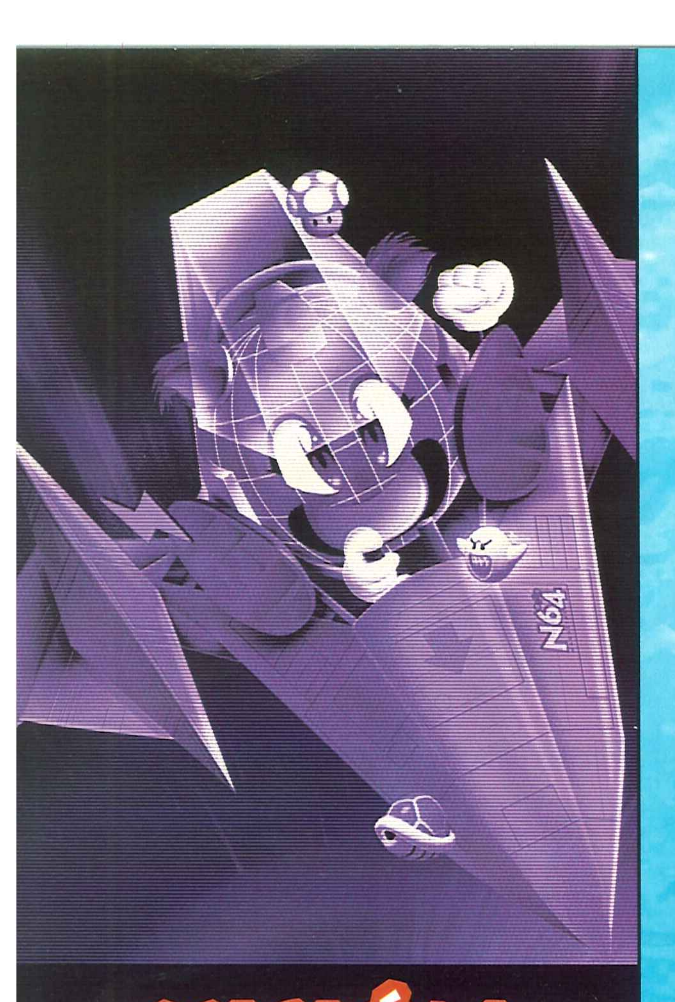


Titus asegura que incluirá elementos de rol, además de las ineludibles tundas, y que será imprescindible cambiar constantemente entre los tres héroes para resolver los puzzles. La cosa promete, pero el tiempo dirá.


La fuerza bruta es la mejor baza de Hercules.

Parece que no le caes muy bien a este cíclope.


games WORLD
¡YA A LA VENTA!
¡GRATIS! ENCICLOPEDIA DE TRUCOS Y CONSEJOS
¡NI SE TE OCURRA PERDÉRTELO!
games WORLD
POKéMON AMARILLO
POKéMON TRADING CARD GAME
MARIO TENNIS
SALÓN
N64
GAME BOY
DOLPHIN
PREPARA UNA BOLSA DE HIELO, PORQUE NUESTRO REPORTAJE SOBRE EL E3 TE VA A DEJAR K.O.
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64



¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues, échale un vistazo a nuestra sección Planeta 64. GO! GO!



Los controles de la espada son idénticos a los de Ocarina of Time. ¡A luchar!

Una bella ciudad sumergida, a la espera de que Link Zora vaya a explorarla.

Anda... Dos años después de Ocarina of Time y siguen enamorados.

Link Goron ataca con bolas de fuego. Eso va a doler.

Un extraño y maravilloso interior del pueblo de la Torre del Reloj.

ZELDA MAJOR



LA FICHA

ZELDA: MAJORA'S MASK	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determniar	

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



A Link le acompaña una hada. Esta vez no es Navi.

Una rana albina escondida viene a saludarnos. Qué pesada.

Las estatuas pueden capturar a Link con su gélido aliento. Ándate con cuidado.

Ahora que los japoneses pueden comprar *Majora's Mask* -de hecho, el lanzamiento se *adelantó* a abril-, las imágenes del juego nos llegan en gran cantidad. Y, como suele ocurrir con Nintendo, cuantas más pantallas vemos, más crece nuestro deseo de jugar.**

La gran sorpresa -revelada en el anuncio televisivo japonés- nos la deparan los ojos de gacela de la princesa Zelda, que aparecen, efectivamente, en *Majora's Mask*. Pero el suyo no es el único rostro familiar, sino que el reparto abunda en personajes de *Ocarina of Time*, en muchos casos extraídos de las dos líneas temporales de aquel juego. Como consecuencia, el Rancho Lon Lon es regentado por dos Malons con apariencia de párvulo y de adulto, y alberga a un par de Ingos que retan a Link a una carrera de caballos muy emocionante por un bosque frondoso y a una difícil competición de tiro al arco a lomos de un caballo en el que se tiene que apuntar a deformes Poes anaranjados.

En contraste con las pantallas de colores chillones que habíamos visto al principio, las imágenes más recientes nos inducen a esperar algo mucho más parecido a *Zelda*. Los veteranos de *Ocarina of Time* se sentirán a gusto con las imágenes en las que Link cruza un puente de madera desvencijado, rodeado por estatuas de gélido aliento, asesta mandobles a cráneos llameantes y utiliza su instrumento de viento mediante el botón C-derecha. Aparece incluso una radiante hada amarilla que le hace compañía a Link y le ayuda en algunos momentos. Casi nos compensa por la triste ausencia de Navi, que en esta ocasión no acompaña al aventurero Kokiri.

En *Majora's Mask*, la fidelidad a las escalas es asombrosa. Junto a la fascinante estampa del naufragio que os mostramos el mes pasado, encontramos amplias extensiones de agua moteadas aquí y allá por cajas flotantes a las que puedes trepar, soberbios prados donde la lluvia torrencial se abate sobre unas misteriosas piedras grises y gigantescas calderas de lava en ebullición, por las que Link se pasea sin problemas tras conseguir la máscara Goron. Los gráficos -con la ayuda, esta vez, del Expansion Pak- no se quedan a la zaga. Nos ha impresionado, muy especialmente, la calidez del fulgor que una antorcha arroja sobre el rostro de Link Deku.

Este mes hemos descubierto otros aspectos intrigantes de este juego. El tiempo transcurre de manera realista en Hyrule. Un día de aventura equivale aproximadamente a 24 horas en la realidad y, sorprendentemente, sólo se puede guardar el juego en puntos concretos. También se han introducido algunos cambios en los controles. Link puede escapar de los malvados con un nuevo salto largo al estilo de *Mario 64*. El peor de estos villanos sólo aparece de noche, cuando la visibilidad se encuentra más limitada. Por otra parte, encontramos en Hyrule gran cantidad de minijuegos, personajes y objetos ya familiares, como la ingeniosa Ocarina.

Tal y como esperábamos, *Majora's Mask* es soberbio. Es posible que cuando leas esto hayamos conseguido un cartucho de importación, así que ya te explicaremos más detalles.

TECNOLOGÍA

Hyrule está repleto de minijuegos, personajes y objetos ya familiares.

EL HOMBRE DE LA LUNA

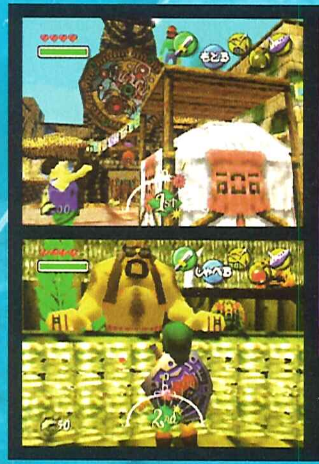
Ya sabíamos que *Majora's Mask* se caracterizaría por una ambientación más siniestra que la de *Ocarina of Time*, pero no nos esperábamos esto. El anuncio de la televisión japonesa muestra una secuencia en la que la Luna desciende sobre Hyrule con una terrorífica sonrisa en los labios. Link lucha, la princesa Zelda chilla y Hyrule queda hecho pedazos. Esperemos que ese tipo de anuncios salvaje lleguen también aquí y no sea sustituido meramente por imágenes del juego.

El aspecto de la luna es terrorífico. A partir de ahora, miraremos hacia el cielo con otros ojos...



Estos cráneos que rebotan envueltos en llamas aparecían ya en el primer juego. ¡Qué tozudos!

A'S MASK
baile de máscaras





¿Un tendero con gafas de sol? La moda ha llegado a Hyrule.

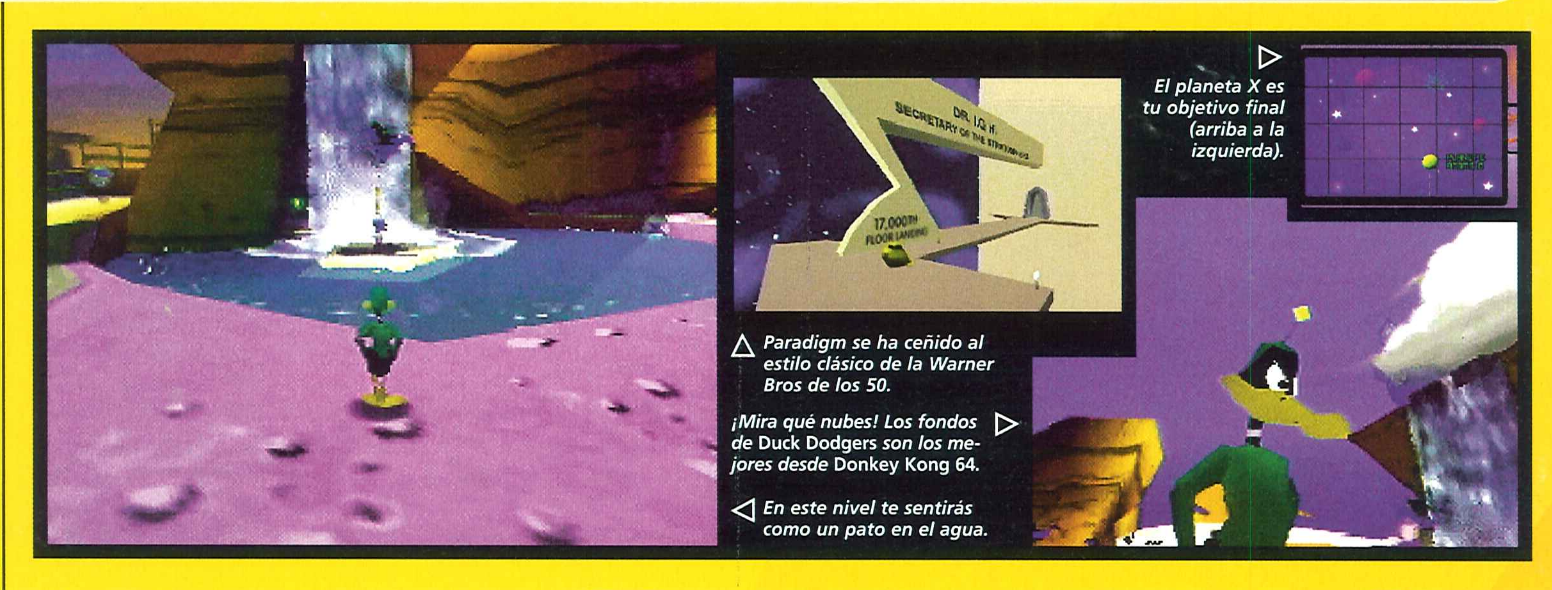
Una imagen de la ciudad sumergida, con Link Zora y... ¡y ése de ahí!



Link Deku es más bajito que su contrapartida élfica.

Los niveles de Majora's Mask son extensos.

CONTINUARÁ... Te relataremos nuestra experiencia directa con *Majora's Mask* en el próximo número.



El planeta X es tu objetivo final (arriba a la izquierda).

Paradigm se ha ceñido al estilo clásico de la Warner Bros de los 50.

¡Mira qué nubes! Los fondos de Duck Dodgers son los mejores desde Donkey Kong 64.

En este nivel te sentirás como un pato en el agua.

DUCK DO



A saber para qué sirve el teclado de Lucas.

Marvin vuelve a ser el malo tras Martian Alert.

Un gran número de personajes de la Warner hacen apariciones estelares.

LA FICHA

DUCK DODGERS	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



El fulgor que envuelve a Lucas sugiere que está empleando un reforzador centelleante.

Podemos predecir que va a empezar una carrera en vagoneta.





La jerigonza del Pato Lucas se hace notar en las escenas animadas.

Es un pato y se hunde en el agua hasta la cintura. Qué desastre.

DGERS
un pato sideral

Sólo se hicieron dos episodios allá por los 50, pero las aventuras del Pato Lucas y de Marvin el Marciano en el siglo XXIV y medio, una clara parodia de la serie de ciencia-ficción *Buck Rogers* de la misma época, figuran, junto a Correcaminos y Tom & Jerry, entre los más hilarantes clásicos.

Es por eso por lo que Infogrames, tras tirar la casa por la ventana para adquirir la licencia de Looney Tunes, ha puesto a trabajar a Paradigm, el equipo de desarrollo de *Pilotwings 64*, en un juego de *Duck Dodgers*. El resultado se hace evidente desde el primer momento que ves las capturas: un plataformas que añade una tercera dimensión a los personajes de la Warner sin restarles ni un ápice de su personalidad y ofrece un juego de calidad suficiente para evitar una catástrofe en la línea de *Tonic Trouble* o (temblad, malditos) el aborrecible *Gex*.

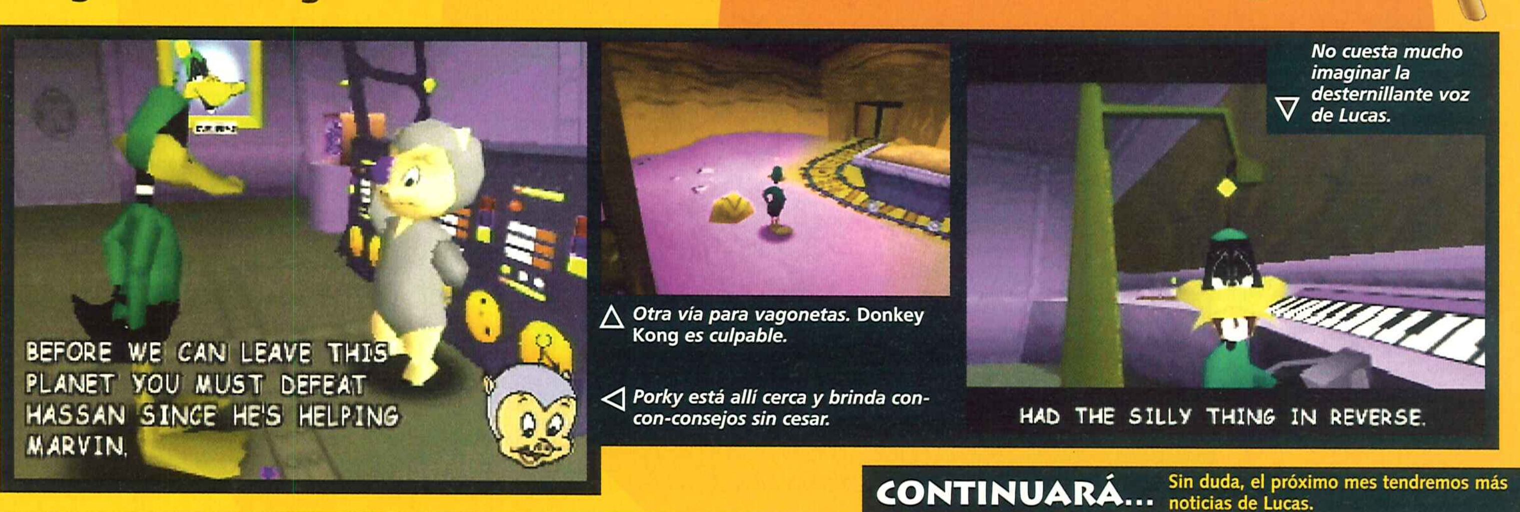
△ *Parece que habrá que empujar rocas para que Lucas escape de la cueva.*

En *Duck Dodgers*, el héroe emplumado se desplaza por cinco planetas (cada uno de los cuales contiene seis escenarios distintos) con la finalidad de reunir los Átomos necesarios para desactivar las bombas de Marvin el Marciano. Estos mundos son preciosos: desiertos alienígenas de colores estrafalarios, con nubes y pájaros en el cielo, vagonetas mineras iluminadas por lámparas en el techo, grandes vestíbulos de mármol con reflejos en el suelo... Además, el cartucho contiene gran cantidad de escenas animadas con perfectas versiones en 3D de Lucas, Marvin, Porky y los demás viajeros del espacio. El juego como tal no depara muchas sorpresas: correr, saltar sobre abismos, arrojarse sobre la cabeza del enemigo y otros tópicos de los plataformas, pero los muchachos de Paradigm han estudiado con ahínco los secretos de Nintendo y Rare para crear un juego que *funciona*. La cámara parece perfecta, los controles responden y no tenemos que aguantar los saltos de precisión de tiempo limitado que tanto molestaban en *Rayman 2* y otros plataformas. A pesar del gran número de variedad de niveles (incluyendo natación, viajar sobre un cohete e, incluso, un nivel extra consistente en un *shoot'em up* de visión subjetiva) el juego se desarrolla de manera estupenda.

Por supuesto que la infame empresa ACME toma cartas en el asunto: Lucas maneja mochilas propulsoras, armas de fuego y "Cebos Marcianos Instantáneos" que le explotan en la cara y lo dejan patidifuso. Y después de que *Rayman 2* nos mostrara que no hace falta ir armado en un plataformas, *Duck Dodgers* recurre a una pistola de rayos que parece estupenda. Se han utilizado excelentes recursos de animación en los enemigos moribundos, pero el mejor de todos es el propio Lucas. Nuestro personaje anadea de uno a otro nivel con evidente enfado y con una expresión facial que varía desde la arrogancia hasta la vergüenza en algunas de las escenas animadas.

Aunque parezca imposible, *Duck Dodgers* es un plataformas no procedente de Nintendo/Rare y, a la vez, muy prometedor. Después de *Rocket: Robot on Wheels* y de este mismo juego, parece que haya empezado una edad de oro para los propietarios de N64 que echan de menos a *Mario*. Dentro de muy poco sabremos con certeza cómo es *Duck Dodgers*.

GRÁFICOS ***Lucas anadea de uno a otro nivel con evidente enfado y con una expresión facial que varía desde la arrogancia hasta la vergüenza en algunas de las escenas animadas.***



△ *Otra vía para vagonetas. Donkey Kong es culpable.*

◁ *Porky está allí cerca y brinda con-con-consejos sin cesar.*

▽ *No cuesta mucho imaginar la desternillante voz de Lucas.*

CONTINUARÁ... Sin duda, el próximo mes tendremos más noticias de Lucas.

¡MÁS NOTICIAS SOBRE EL MAGNÍFICO JUEGO DE CARRERAS DE NINTENDO!

◁ Una buena manera de eludir un obstáculo. ¡Es espectacular!

Puedes lanzarte contra tus adversarios desde la línea de salida. ▽

△ En las carreras fáciles no tardarás en dejar atrás al pelotón.

Cada motocicleta tiene unas características determinadas. ▷

Cascadas de aparición obligada en todo juego de carreras para N64. ▽

△ Dos secciones del recorrido se acercan hasta casi tocarse. El atajo perfecto.

Unas rampas estratégicamente situadas te permiten dar saltos brutales. ▽

△ También puedes jugar con el Excitebike original para NES. Un juego sensacional. De verdad.

EXCITEBI



LA FICHA	
EXCITEBIKE 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



△ Este circuito no alegra mucho la vista...



Y seguimos con las carreras retro modernizadas. Uno ha perdido el equilibrio... ▷

Nintendo está alimentando, últimamente, nuestros esperanzas consoleras para este año, gracias al lanzamiento anticipado de *Majora's Mask* en Japón y a la aparición (de aquí a un par o tres de meses) de *Banjo-Tooie* en EE.UU. Pero no todo podían ser tan buenas noticias: pese a que *Excitebike* ya está acabado, la fuerte avalancha de demandas de cartuchos que ha originado *Pokémon Stadium* ha provocado que no les queden cartuchos en los que grabar juegos como *Mario Party 2*, *Starcraft* o el aquí presente, por lo que sus fechas de lanzamiento en nuestro país han pasado a ser indeterminadas. Esperemos que la sequía cartuchera pase pronto...

Excitebike 64 es una nueva versión de uno de los primeros juegos de la NES, pero (como era de esperar) no tiene nada que ver con el original. En 1985, cuatro minúsculos motoristas competían en los carriles de una pista en 2D llena de baches. En el 2000, corren por circuitos en 3D en los que pueden zigzaguear, saltar y hacer acrobacias. Además, se ha abandonado parcialmente el estadio: seis de los doce circuitos se sitúan entre dunas de arena, en peligrosos senderos de montaña y magníficos bosques con rutas



◁ Si aceleras como es debido, podrás tomar peligrosos atajos como éste.

◁ Los recorridos retro están actualizados.

Excitebike nos gusta más que Jeremy McGrath. ▽

Salta sobre cobertizos como en 1080 °. Fíjate en esas montañas. Son increíbles. ▷

Cárgate barreras, evita las llamas y esquiva a las motos que saltan sobre ti. ▽

◁ Los saltos te dan puntuación extra... Pero no si aterrizas así.

△ Las carreteras heladas dificultan la conducción.

Hay pocas curvas cerradas, pero caerse es muy fácil. ▷

KE 64

una maravilla sobre ruedas

variadas. Por no hablar de un resbaladizo circuito por la nieve, entre árboles de copas blanquecinas y copos que caen sin cesar.

Siguiendo el ejemplo de otros juegos deportivos de Nintendo como *1080 ° Snowboarding* o *Wave Race 64*, hay un modo especial dedicado a la realización de fantásticas acrobacias. Basta con pulsar los botones C cuando la moto haya saltado de una rampa y se desplace por el aire. Al instante, el motorista mueve los brazos y las piernas y complace a su público con una brillante exhibición gimnástica. Dispones de 28 acrobacias aéreas que suman puntos extra. Pero no basta con ejecutarlas. Si la moto no desciende al suelo en la posición adecuada, el motorista sale disparado y se da de bruces contra el suelo. Los dientes te rechinarán como en *1080 °*.

Los extraordinarios gráficos de *Excitebike* (el buen hacer del Expansion Pak cobra especial relieve en los fondos de la carrera por el bosque y en las mismas motos) y la aparición simultánea de ocho motoristas en pantalla no son un impedimento para que la carrera avance con una rapidez vertiginosa. Y, aun a gran velocidad, los controles son casi perfectos. Las motos se ladean, patinan, rebotan y saltan con inimaginable realismo. Y no te pierdas los choques entre varias motos, ni los espectaculares saltos sobre trenes en marcha y lagos gigantescos.

GRÁFICOS **Puedes disfrutar de un resbaladizo circuito por la nieve, entre árboles de copas blanquecinas y copos que caen sin cesar.**

Siguiendo las instrucciones de la propia Nintendo, los desarrolladores de Left Field han introducido gran cantidad de maravillosos y peculiares extras. Aparte de la versión completa del *Excitebike* de NES (a la que también puedes jugar en una versión actualizada en 3D), el magnífico editor de pistas y un repertorio completo de opciones para las repeticiones, el cartucho está equipado con ingeniosos modos para cuatro jugadores. Nos ha gustado especialmente Excitebike Soccer, en el que los motoristas tienen que empujar una gigantesca pelota de fútbol sobre la hierba y meter goles. ¡Es soberbio!

Una vez descartados el decepcionante *Supercross 2000* y el aborrecible *Jeremy McGrath*, parece que *Excitebike 64* se proclamará campeón en las carreras sobre dos ruedas. Mantente atento para conocer más noticias.

CONTINUARÁ... Esperamos poder confirmarte la fecha de lanzamiento en el próximo número.



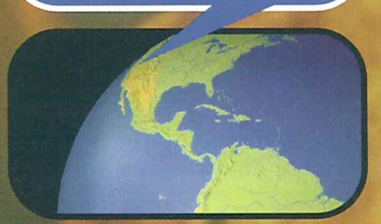
TUROK SHADOW OF

¿Cuándo se enterarán esos bichos de que extinguidos están más guapos?



LA FICHA	
TUROK 3	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Las Investigaciones Especiales de Magazine 64 pueden llevarnos allende los mares. Esta vez nos hemos ido hasta Austin, Texas, Estados Unidos. Allí es donde Acclaim tiene su cuartel general.



Turok ha muerto. Joshua Fireseed, el cazador de dinosaurios que protagonizó las dos entregas anteriores de uno de los mejores *shooters* en primera persona en la N64, pierde la vida en la primera escena de vídeo de esta tercera parte de la serie *Turok*.

Eso significa que alguien tiene que tomar el relevo en *Turok 3* ¿Y quién mejor que su hermano pequeño, Joseph, y su hermana mayor, Danielle? El listón quedó muy alto; veremos qué tal se las apañan.

Turok nació como un cómic oscuro y poco conocido, pero ha evolucionado hasta convertirse en una de las licencias más sólidas de la N64. Mientras que *GoldenEye* y *Perfect Dark* ponen todo el énfasis en el sigilo, la astucia, el realismo y las misiones con objetivos muy cerebrales, *Turok* nos trae dinosaurios que empuñan armas, violencia horripilante y pistolas nucleares capaces de borrar del mapa pueblos enteros.

Por lo que hemos descubierto cuando Acclaim nos invitó a probar una versión muy primeriza del juego, parece que *Turok 3* sigue la misma línea que las anteriores y, debido a su colosal tamaño, esta versión ocupa ¡tres cartuchos! (que se reducirán a uno mediante técnicas de compresión). ¡Qué empiece el festival de vísceras!



△ Estos insectos tan irritantes vuelven en Shadow of Oblivion.

◁ Eso mancha, pero en Turok 3 no hay manías que valgan.

3 OBLIVION

LO QUE SE LLEVA



Turok 2 era como *Turok 1*, pero a lo grande. *Shadow of Oblivion*, en cambio, es un juego totalmente nuevo.



DEMODÉ

JOSHUA FIRESEED

Pues sí, el héroe habitual de Turok se viene abajo y muere a manos de Oblivion en la escena de vídeo con la que empieza *Turok 3*.

DEMODÉ

ANIMACIÓN A TROMPICONES

Los de Acclaim han logrado aumentar la velocidad de animación y la niebla de *turok 2* ya es historia.

DEMODÉ

PUNTOS PARA GUARDAR

Los jugadores de Turok 2 estaban hartos de esperar tanto para guardar el juego. En *Turok 3*, se puede guardar más a menudo.

DE MODA

DANIELLE Y JOSEPH

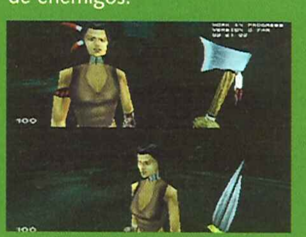
Dependiendo de cuál de los dos elijas, tendrás acceso a distintas armas, bonus y áreas de los niveles.



DE MODA

MULTIJUGADOR MEJORADO

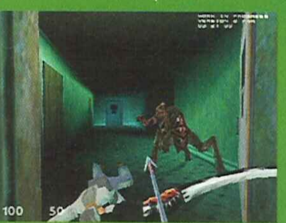
Después del decepcionante modo para cuatro jugadores de *Turok 2*, el multijugador de *Turok 3* es rápido y cargado de enemigos.



DE MODA

NIVELES LINEALES

Shadow of Oblivion remite, en cuanto a niveles, al estilo de *Turok 1*, tan grato de jugar y en el que desorientarse es prácticamente imposible.





◁ ¡Uyyy, vaya cara de pocos amigos!

Joseph Fireseed se ríe de la ley... ¡Insensato! ▽

△ Puede que el calavera éste resista el fuego, pero ya veremos qué pasa cuando le pegues un buen tiro.

EXPANSION PAK

Turok 2 fue el primer juego compatible con el Expansion Pak, y los gráficos de *Turok 3* aprovechan al máximo todo el potencial de la pequeña caja mágica rojinegra, doblando la resolución y –quédate con esto– sin que por ello el juego vaya más lento. Al contrario que en *Perfect Dark*, cada opción está disponible aun cuando no tengas el pak y, aunque entonces el juego no tenga tan buenas imágenes, sigue siendo muy jugable.









GO! GO!



¿AMIGO O ENEMIGO?
Por primera vez en Turok, la vieja regla de "si se mueve, dispara" ya no se aplica. Vas a toparte con mucha gente que puede ayudarte. Entre ellos destaca un viejecito llamado Otis que, con su cajita de cerillas, iluminará tu camino por los espeluznantes túneles que hay bajo la ciudad devastada (y luego acabará hecho trizas en una secuencia impresionante). Delante de la policía será mejor que disimules, nada de armas, a no ser que quieras que los polis te hagan una cara nueva.





LAS ARMAS

Danielle y Joseph han hecho sitio en sus mochilas para un armamento de destrucción masiva. Aquí lo tienes...

Escopeta

La favorita por excelencia ha vuelto. Puede que la animación al recargarla no sea tan impresionante como en *Perfect Dark*, pero su potencia es devastadora.



Silenciador

Una versión mejorada de la pistola que sólo posee Joseph. Dispone de una visión de infrarrojos que, combinada con el control analógico, contribuye a dar alta precisión a tu puntería.



Rifle Francotirador

Otra arma de uso exclusivo para Joseph. Hace exactamente lo que su nombre indica. Apóstate bien lejos de tu enemigo, ajusta la mirilla con el D-pad, haz un zoom y ¡dispara!



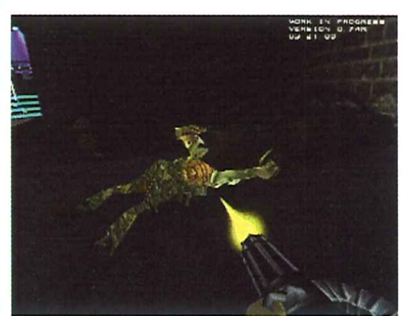
Lanzallamas

Un ingenioso y pequeño artilugio que lanza rayos incendiarios y quema todo lo que rodea al objetivo. Si la explosión inicial no acaba con tu enemigo enseguida, no te preocupes: ya lo harán las quemaduras de primer grado.



Trituradora

Otra mini pistola que vuelve a la serie después de haber sido apartada en la lista de armas de *Turok 2*. Apunta a la cara de tu enemigo y obséquiale con un nuevo par de orificios nasales.



RPG

Dile adiós al Lanzamisiles Escorpión y démosle la bienvenida al RPG, un espléndido lanzamisiles cuya clave es la velocidad. Esta vez, las explosiones del misil pueden arrancar las patas a tu enemigo.



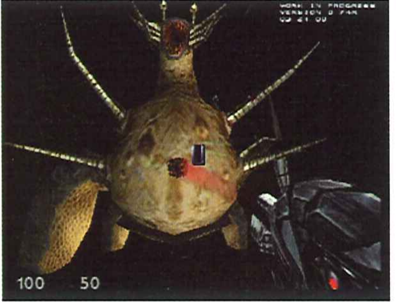
Shredder

Los rayos azules no sólo desgarran, también rebotan en las paredes y se cargan a todo bicho viviente que haya en el área.



Procesador Cerebral

Es la versión mejorada para Joseph del Taladro Cerebral. ¡Qué mala suerte que sea tan impreciso! Cuando aciertas, controlas a tu víctima durante diez segundos antes de que acabe hecho pedacitos.



Arco

Son perfectos para cuando ya te has cansado de tanta explosión. Pueden parecer primitivos, pero cuando uno de esos monstruos diabólicos ha recibido unas cuantas en la cabeza está listo.



LA PRIMERA MISIÓN

Juegues con quien juegues, tu primera misión será abrirte paso por las calles de la ciudad... o de lo que queda de ella.

1 Empiezas el juego en la última planta de este edificio tan alto. Todo está en silencio. Puedes emplear el ascensor para bajar tranquilo hasta el vestíbulo de la entrada.



5 Y aquí está la otra mitad. Estos monstruos cabezones se mueven con mucha rapidez, así que disparar y correr a la vez es una buena táctica.





2 ¡Muy buenas! Este engendro asqueroso parece duro de pelar, pero después de unos cuantos disparos cae al suelo.

6 Por aquí hay una ruta de escape, pero esos tipos no te dejan pasar. Por suerte, hay un agujero en una pared por aquí cerca...

7 ...que te llevará a estas celdas subterráneas. De nuevo, la constitución adolescente de Joseph te ayudará a escurrirte por la salida.

3 Baja hasta el sótano. Aquí vive este señor, quien, muy amable, te alumbrará el camino por los oscuros túneles.



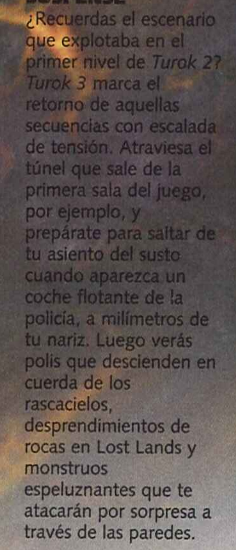


4 Pero el pobre no dura mucho. Algo muy horrible le ocurre cuando llega al final de la escalera de emergencia. Ahí tienes lo que queda de él: la mitad.

8 Estás de nuevo en la calle. Esta vez encontrarás una salida de incendios por la que colarte hasta los tejados, donde te acechan otros seres...

EMOCIÓN Y SUSPENSE

¿Recuerdas el escenario que explotaba en el primer nivel de *Turok 2*? *Turok 3* marca el retorno de aquellas secuencias con escalada de tensión. Atraviesa el túnel que sale de la primera sala del juego, por ejemplo, y prepárate para saltar de tu asiento del susto cuando aparezca un coche flotante de la policía, a milímetros de tu nariz. Luego verás polis que descienden en cuerda de los rascacielos, desprendimientos de rocas en Lost Lands y monstruos espeluznantes que te atacarán por sorpresa a través de las paredes.







ESTE SITIO ME SUENA

Por medio de un giro inesperado a mitad del juego, Danielle y Joseph son teletransportados al nivel Lost Lands del primer juego Turok, una réplica exacta del primer nivel de *Turok 1*. Como el juego se desarrolla 75 años después de la primera visita de Joshua a la jungla, las cosas han cambiado un poco –tendrás que escurrirte por túneles para poder sortear las puertas que están siempre cerradas– y nosotros estábamos como locos cuando encontramos una de esas áreas secretas del juego original, oculta en lo alto de un muro semicubierto por enredaderas, y vimos que todavía era accesible y que conservaba la misma estructura de piedra que albergaba la llave del nivel 3 del juego original. ¡Vaya detallazo!



¡Es el pedestal de la llave del juego original, Turok: Dinosaur Hunter*! La emoción nos embarga... Una lagrimita.*



MUNDO SUBTERRÁNEO
Semejantes metrópolis futuristas han dado total libertad a los de Acclaim para hacer realidad sus más retorcidos sueños, lo que ha dado lugar a unos diseños de nivel increíbles, tal y como demuestra, ampliamente, el nivel del metro.



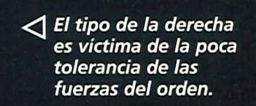
¡FUERA!
Para empezar, baja a la vía del metro. Si quieres llegar hasta el tren que está parado al final del recorrido, tendrás que ir con mucho cuidado con las vías (causan la muerte instantánea) y los trenes.



¡DENTRO!
Ahora avanzas por dentro de un tren que circula sin control. De alguna manera, las fuerzas de Oblivion también han conseguido meterse dentro y no serán el único obstáculo a superar antes de hacerte con el freno...



¡ENCIMA!
Uno de los vagones ha volado en pedazos, así que, con mucha sangre fría, la señorita Fireseed salta al techo del tren para llegar hasta el vagón del conductor. ¡Pone los pelos de punta!



◁ *El tipo de la derecha es víctima de la poca tolerancia de las fuerzas del orden.*

Puedes disparar a los decorados, pero aléjate de la onda expansiva. ▽



△ *Con el nivel de dificultad más alto, deshacerte de los enemigos es una pesadilla.*

△ *Esta chusma tiene los ojos verdes y un repertorio de movimientos de kung-fu impresionante.*

Para ser sinceros, no envidiamos a los de Acclaim para nada. Cuando apareció *Turok 2*, los desarrolladores tenían la intimidante presencia de *GoldenEye* y, contra todo pronóstico, se salieron con la suya. Ahora, con la secuela, los trabajoadictos de Texas compiten con el brillantísimo *Perfect Dark* y con el prometedor *The World is Not Enough*. ¿Lo conseguirán esta vez?

GRÁFICOS Turok 3 está aderezado con efectos tales como sombras a tiempo real, luces que centellean y agua en la que te reflejas.

Por ahora, la respuesta es un rotundo sí. La versión jugable de *Turok 3: Shadow of Oblivion* con la que nos deleitamos la vista el otro día sólo está completa al 50%, pero contiene todos los sellos distintivos para otra hazaña rebosante de talento del equipo Turok de Acclaim. Combinando lo mejor de los dos juegos anteriores (añadiéndole una réplica del primer nivel del Turok original), *Shadow of Oblivion* ofrece un arsenal de armas tomar y violencia trepidante de lo más desagradable, algo que escandalizaría hasta a los de Rare y Eurocom.

Turok 3 aprovecha al máximo el motor de gráficos de sus predecesores, salvando los problemas de *Turok 2*, ya que gracias a algunas ingeniosas artimañas de Acclaim, *Shadow of Oblivion* despliega unos gráficos muy nítidos. Menos mal que la niebla tan típica de Turok se ha desvanecido, porque el juego presenta algunos de los mejores niveles de la saga, que tienen como escenario grutas subterráneas en llamas, grandes llanuras prehistóricas con bellísimas cascadas y fulgurantes metrópolis futuristas (que se completan a lo lejos con rascacielos realizados en 3D). Todo aderezado con una gran oferta de efectos especiales entre los que destacan cosas como sombras a tiempo real, luces que centellean y agua en la que te reflejas.

Los niveles de *Turok 3* son más lineales y menos retorcidos y complicados que los grandiosos mapas de *Turok 2*, pero lo que sí se mantiene son todo tipo de recompensas por la exploración. Siguiendo el ejemplo de *Resident Evil*, se puede jugar eligiendo uno o dos personajes distintos. Cada uno tiene acceso exclusivo a una quinta parte de cada nivel. Elegir a Danielle o a Joseph determina cuál de las 25 armas distintas podrás emplear, dentro del nuevo sistema de armas que pueden ser mejoradas, o (si eliges el nuevo modo en tercera persona) qué trasero contemplarás las próximas horas.

Turok 3 no es simplemente un juego de destrucción y ya está. Hay mucho más. Los objetivos de las misiones de cada nivel te obligan a buscar ayuda entre los personajes secundarios del juego para que te guíen, buscar llaves e interruptores que te den acceso a nuevas áreas y (en una parte que quita el hipo) avanzar por el techo de un tren en marcha fuera de control. A nadie sorprenderá que el meollo del juego esté en coser a balazos a los malvados habitantes del lugar, tarea que resulta más fácil desde que se pulió el sistema de control con motivo del reciente *Turok Rage Wars*, pero está mejor que nunca. Raptors, esqueletos indígenas y monstruos de una fealdad indescriptible más inteligentes y, a la vez, más vulnerables que sus antecesores en *Turok 2* pueblan los niveles. Afortunadamente, les puedes volar las patas de un bombazo.

Es poco probable que *Turok 3* cause el mismo efecto que sus dos predecesores, sobre todo gracias a los años de preparación del brillante *Perfect Dark* de Rare, pero unos gráficos tan cuidados, un nivel de violencia que se sale de los cánones y un multijugador tan mejorado, hacen de éste un buen epílogo para la serie Turok. Si nos eres fiel, el mes que viene asistirás a un análisis minucioso de la versión casi-completa de *Shadow of Oblivion*.



◁ *Igual que las abejas, los chicos de las fuerzas especiales no te harán nada si tú no les haces nada.*



No es una situación en la que te apetecería encontrarte, ¿cierto?

El tipo de las dos cabezas parece más duro de pelar.

Aquella neblina tan característica de Turok parece haber sido erradicada por completo. ¡Qué bien!

Uno de los Jefes... Y no viene con buenas intenciones. ¿O qué esperabas?

Echa un vistazo a través de la ventana para vigilar a las fuerzas especiales.

HERMANO Y HERMANA FIRESSED

¿Con quién te quedas? ¿Con la alegre Danielle o con su hermano pequeño Joseph? ¡Qué decisión tan difícil!

AGILIDAD

Como Joseph sólo tiene quince años, es menos corpulento que su hermana mayor, con lo que puede escurrirse por más de un paso estrecho. A veces esto significa que puede salir de un nivel por un sitio distinto, como este hueco tan irregular después de la sección del metro.





APTITUDES

Sólo Danielle tiene acceso al Gancho de Batalla, que fue la primera versión de Acclaim del gancho lanzable de Link en *Ocarina of Time*. Gracias a él, la jovencita puede subir hasta las cajas azules que penden del cielo. Fíjate en la imagen.

ARMAMENTO

Joseph y Danielle comparten pistolas y rifles estándar, que pueden evolucionar de manera distinta cuando topas con un reforzador. Por ejemplo, el Taladro Cerebral de Danielle pasa a ser el Estallido Cerebral, pero el de Joseph se convierte en el Procesador Cerebral.





ASPECTO

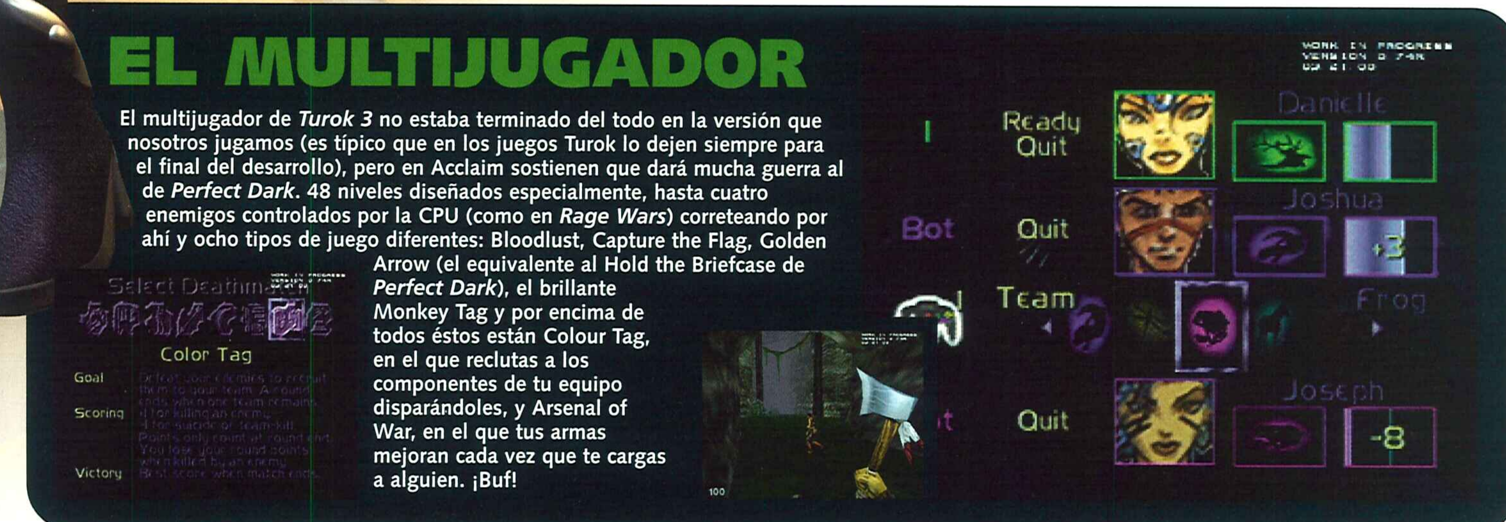
Naturalmente, los hermanos Fireseed son físicamente distintos. Si no lo tienes claro porque sólo les ves las manos, la cámara en tercera persona resolverá tus dudas. Gracias a esta visión podrás pillar in fraganti a los monstruos que quieren atacarte por detrás.

UN SECRETO

"Beware Oblivion Is At Hand" ha sido, con toda seguridad, el código para *Turok 2* más famoso de nuestra revista, y todavía hay quien nos lo envía al apartado de trucos. *Turok 3* está tan rodeado de secretismo como su predecesor, pero podemos avanzarte que los trucos no tendrán forma de frases alfanuméricas. Esta vez podrás activarlos mediante combinaciones de símbolos (águilas, calaveras y cosas por el estilo). Tendrás invulnerabilidad, todas las armas que quieras y cambios de nivel junto con otras trampichuelas más frívolas, como menús disparatados, cabezones y pies diminutos.



EL MULTIJUGADOR



El multijugador de *Turok 3* no estaba terminado del todo en la versión que nosotros jugamos (es típico que en los juegos Turok lo dejen siempre para el final del desarrollo), pero en Acclaim sostienen que dará mucha guerra al de *Perfect Dark*. 48 niveles diseñados especialmente, hasta cuatro enemigos controlados por la CPU (como en *Rage Wars*) correteando por ahí y ocho tipos de juego diferentes: Bloodlust, Capture the Flag, Golden Arrow (el equivalente al Hold the Briefcase de *Perfect Dark*), el brillante Monkey Tag y por encima de todos éstos están Colour Tag, en el que reclutas a los componentes de tu equipo disparándoles, y Arsenal of War, en el que tus armas mejoran cada vez que te cargas a alguien. ¡Buf!

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

STUNT

Un sinfín de acrobacias y carreras por un tubo. El juego promete...

Ridge Racer 64 ha sido, sin duda, uno de los bombazos del año en cuanto a juegos de velocidad se refiere. Pocos parecían capaces de superarlo y ofrecer algo más pero, hete aquí que volamos a Estados Unidos para ver *Stunt Racer 64*. En aquel mismo instante, nos dimos cuenta de que no hay sequía en el terreno de los juegos de carreras para N64. Una sonrisa apareció en nuestros labios.

Del mismo equipo de desarrollo que el excepcional *World Driver Championship* (los incombustibles Boss Games, creadores, asimismo, del *Top Gear Rally* original), creemos que esta maravillosa mezcla de carreras y arriesgadas acrobacias, junto con la posibilidad de mejorar tu vehículo, no nos defraudará.

Veamos, pues, de qué va el juego...

Este circuito es una lata. El muñeco hinchable va girando en medio de la pista.



¡Rápido, gira el volante a la derecha que la pista se acaba!

Esta malla metálica es muy resistente. Pero si tienes vértigo, ¡agárrate!

Fíjate en ese inmenso reloj de pared, con péndulo incluido. ¡Qué detallazo!

Sin niebla ni elementos que aparecen de la nada, y eso que Stunt Racer es muy rápido.



Las monedas te permiten mejorar tu coche. También puedes comprar uno nuevo.

Con estos efectos, da gusto poner el turbo.



LA FICHA

STUNT RACER 64	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Nuestras Investigaciones Especiales pueden llevarnos allende los mares. Este mes, viajamos a las oficinas de Boss Games en Washington, Estados Unidos.



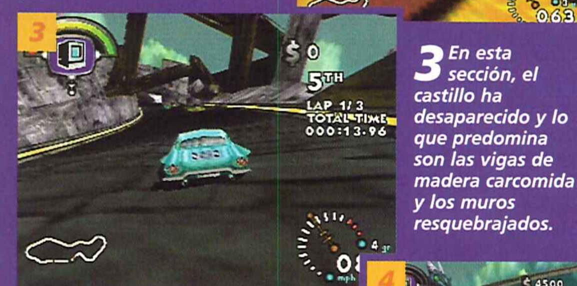
RACER 64

Medieval Mayhem

Es uno de los circuitos mejor diseñados del juego. Únete a nosotros en esta visita guiada.

1 La línea de salida. Aquí no puedes usar el truco del turbo al principio. Tendrás que esperar a tomar velocidad para usarlo.





2 Después de la primera recta, este inmenso castillo se alza imponente ante nosotros. Parece estar construido sobre la propia pista.

3 En esta sección, el castillo ha desaparecido y lo que predomina son las vigas de madera carcomida y los muros resquebrajados.

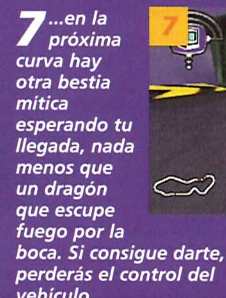
4 Después atraviesas esta recta cubierta de hielo, pero ¿por qué está helada? Todo esto tiene pinta de ser obra del dragón que vemos al fondo.



5 Stunt Racer está lleno de momentos como éste: una curva casi vertical. Procura mantener la velocidad punta y correr por el centro de la pista.



6 Menos mal, parece que después de la dichosa curva viene un trozo de recta. Sin embargo, no te confíes porque...



7 ...en la próxima curva hay otra bestia mítica esperando tu llegada, nada menos que un dragón que escupe fuego por la boca. Si consigue darte, perderás el control del vehículo.

8 Al poco rato llegas a otro castillo, de aspecto mucho más siniestro que el primero. La gárgola de la entrada oculta un tramo de pista en que la oscuridad es casi total.



9 El símbolo x2 dobla el valor de las monedas (el dinero te sirve para comprar coches nuevos o reformar los que ya tienes) durante un corto espacio de tiempo. ¡Consíguelos todos!



10 Éste es el tramo más extraño del circuito: un pasadizo con punzantes "huesos" a ambos lados. Evítalos o te sacarán de la pista y tu destino será la muerte.



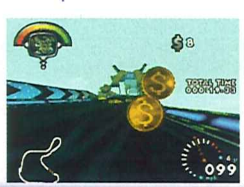
11 Por suerte, al poco rato, el pasadizo se estrecha y ya sólo hay un muro de puntas a un lado de la pista. La línea de meta está a un paso.

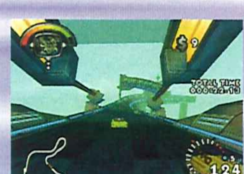




SIN COMPAÑÍA

La copia de *Stunt Racer* que cayó en nuestras manos no incluía modo multijugador, pues aún ahora Boss Games está intentado desarrollar una opción para cuatro jugadores que sea viable (como recordarás, *World Driver Championship* sólo incorporaba un modo para dos jugadores). Nos han llegado noticias de que han conseguido que el modo para tres jugadores funcione perfectamente, sin pérdida de velocidad o detalle en el fondo, pero parece que un modo para cuatro jugadores no es tan fácil de implementar... Al menos, sin utilizar un Expansion Pak. Estaremos más alegres que unas castañuelas si *Stunt Racer* puede, finalmente, incluir un modo para cuatro jugadores, aunque deba utilizar los cuatro megabytes de memoria extra que ofrece el Pak.





TECNOLOGÍA A NUESTRO SERVICIO

Al contrario que *World Driver Championship*, *SR64* te ofrece la posibilidad de hacer ajustes en los coches e, incluso, de adquirir otros nuevos. Mira lo que puedes esperar del juego...

¡PERSONAJES!

Al empezar el juego, podrás escoger entre una gran variedad de personajes extraños, ya sea humanos o alienígenas, con habilidades diferentes.





Cada uno posee su propio vehículo. Podrás acceder a la mayoría de los personajes y vehículos a medida que avances por el juego, aunque si decides jugar con un nuevo personaje tendrás que volver a empezar el campeonato.



¡DINERO!

Mientras corres, puedes recoger monedas; éstas están dispersas por el circuito en grupos de cinco o más. También puedes atrapar "multiplicadores" de dinero, por lo que rápidamente podrás llenar tus arcas.



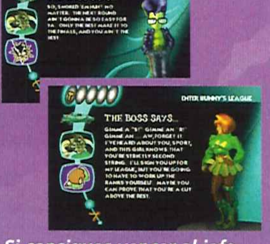


Ve a la tienda de coches y descubrirás la amplia (y rara) variedad de automóviles que puedes comprar. Nuestro favorito es Z-Bucket, pues parece un modelo antiguo.



¡JEFES!

Cada campeonato de SR64 está presidido por un jefe. En el primero de ellos, por ejemplo, aparece Kid Cola. Si consigues ganar el campeonato, tendrás que competir contra él.



Si consigues vencer al jefe, él -o ella- deberá entregarte su coche como premio. Aquí puedes ver el de Kid Cola, apodado Boss 1 (Jefe 1). No se han roto mucho la cabeza con el nombre, pero es más rápido que un cohete.



¡MEJORAS!

El dinero que obtienes al recoger monedas puedes gastarlo en renovar ciertos componentes del vehículo. Las partes mejoradas se pueden incluso volver a cambiar a medida que vas ganando carreras. Cuando hayas mejorado por completo el vehículo, podrás venderlo a otros corredores. ¡Qué pasada!



Puedes mejorar: la carrocería, el motor, los neumáticos, la batería, el turbo o el reactor de acrobacias. Cada componente influye de manera diferente en el rendimiento del coche. ¡Guai!



¿Que la N64 no tiene ningún juego de carreras potable? ¡Envidia cochina! Por si no teníamos bastante con el trío de ases formado por *World Driver Championship*, *Top Gear Rally 2* y, por supuesto, *Ridge Racer 64*, robamos carta y nos sale *Stunt Racer 64*. Se trata de un juego de magnífica apariencia, que con una fusión de *Gran Turismo* y los mejores momentos de *San Francisco Rush* promete dejarnos más de una ampolla en los dedos; además, y para acabarlo de redondear, incorpora una pizca de *F-Zero* en el diseño de las pistas.

> **DURABILIDAD** *A medida que ganes carreras y recojas monedas podrás comprar nuevos coches o mejorar el que ya tienes.*

Suena bien, ¿verdad? Sí, a música celestial. *Stunt Racer 64* tiene esperanzas de convertirse en un gran triunfador (talento no le falta), aunque la versión que probamos sólo había sido completada en un 60%.

Aún bajo desarrollo por Boss Games, *SR64* utiliza una versión mejorada del motor de *World Driver Championship*, lo que significa que la conducción va a ser muy realista, aunque también vas a contar con la velocidad vertiginosa que se necesita para superar loopings, paredes verticales y saltos abismales. A pesar de que la conducción de *WDC* era excelente (después de acostumbrarte, eso sí, a la naturaleza resbaladiza de los coches), puede no ser la más apropiada para los automóviles de *SR64*. Es por eso que Boss está actualmente trabajando duro para que el sistema de control sea más acorde con el diseño de los circuitos, plagado de pistas tortuosas y futuristas. En concreto, nos gustaría que los bólidos tuvieran más agarre en las curvas porque, de momento, es difícil tomar una curva sin estrellarse contra un muro o sin tener que reducir la velocidad a paso de tortuga.



△ *Puedes doblar esa velocidad. ¡Aprieta el acelerador sin miedo!*

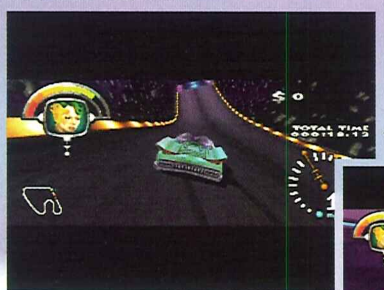
Las pistas son de lo más tortuoso. Boss ha dejado volar la imaginación y *SR64* está lleno a rebosar de diseños muy ingeniosos y atrevidos, que escapan a la realidad o a los convencionalismos (echa un vistazo, si no, a

RECRÉATE LA VISTA

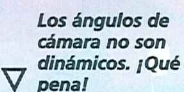
Stunt Racer goza de un aspecto fantástico: es rápido, nítido y tiene un montón de fondos detallados, desde conejos que giran por la pista a dragones que escupen fuego. Aunque eso no es todo...

ALTA RESOLUCIÓN

Stunt Racer incorpora un espléndido modo en alta resolución, sin la ayuda de un Expansion Pak. Si bien es cierto que la pantalla se transforma en panorámica (reduciéndose el campo de visión), la nitidez se mantiene.



△ ***Hubiésemos preferido un modo en alta resolución a pantalla completa, pero...***



Igual que en World Driver, la pantalla se reduce a la mitad. Aun así, tiene buena pinta. ▽



REPETICIONES

Para nuestro deleite, *World Driver* y *Ridge Racer 64* contaban con un excepcional modo de repetición, y *Stunt Racer* no podía ser menos. Por desgracia, las serpenteantes pistas del juego provocan que los coches se salgan un poco del encuadre de la cámara en algunos momentos. Este modo también es en alta resolución.

Los ángulos de cámara no son dinámicos. ¡Qué pena! ▽



△ ***Una captura fabulosa de un dragón que escupe hielo. ¡Los gráficos de SR64 son tremendos!***

¡Riesgo y emoción!

En el cartucho que hemos jugado (completado en un 60%), no se podían realizar, lamentablemente, muchas acrobacias. No obstante, en la versión final, cuando el juego esté acabado, las acrobacias tendrán un papel muy destacado y servirán para cosechar mucho dinero mientras compites. Cada coche viene equipado con un reactor de acrobacias especial y, al mejorarlo, lograrás realizar piruetas espectaculares (mediante giros del analógico y combinaciones de botones). Boss Games está trabajando en un modo de acrobacias, al estilo de los de *1080° Snowboarding* y *Wave Race*. Seguro que va a ser algo grande.



△ *Con el stick analógico harás las acrobacias más espectaculares.*

Algunos saltos de SR64 cortan la respiración. ▷





Hazte con esa moneda y recibirás dinero extra. Así podrás comprarte un coche. ▷

◁ *¿Estás seguro de que así lograrás hacer una pirueta a lo 1080°?*



"Medieval Mayhem" en la página 29). Hay unos 12 circuitos en el juego, muchos de los cuales incluyen varias rutas y atajos, y todos son un prodigio. Al igual que en *World Driver*, el nivel de detalle del juego es impresionante, y no tiene ningún efecto sobre la velocidad de la acción. Un hecho a destacar.

Por otra parte, cada automóvil sigue un modelo de vehículo diferente, desde el Superfuzz, inspirado en un coche de policía, al Desperado, con alerones traseros que recuerdan a las aletas de los murciélagos. Cada bólido tiene su propio estilo de conducción y absolutamente todos se pueden mejorar. Pero ahí no acaba la cosa, porque podrás comprar y mejorar otros coches a medida que ganes carreras y recojas monedas, e incluso ganarás alguno después de derrotar a un jefe. La única cosa que echamos en falta es una opción de daños a tiempo real (por el momento, los coches son bastante indestructibles), pero aprenderemos a vivir sin ella, pues las sinuosas pistas y las actitudes agresivas de los coches de la CPU casi la compensan.

Si no surge ningún imprevisto, *Stunt Racer 64* podría estar listo para noviembre, aunque en nuestro país aún no hay fechas definitivas para su lanzamiento. En este estadio relativamente precoz del desarrollo, el juego tiene mucha jugabilidad y es muy compacto; por lo tanto, parece lógico pensar que va a levantar mucha expectación. *Stunt Racer 64*, junto con *Turok 3*, *Zelda Majora's Mask* y *Conker's Bad Fur Day*, parece dispuesto a hacer que los que creían que la N64 estaba de capa caída cambien de opinión. Pronto, estaremos en condiciones de ofrecerte más información.



△ *¡Socorro! ¿Dónde está la pista? Ya puedes ir rezando, porque sin la velocidad adecuada...*

◁ *Cuidado con el precipicio. ¡Buf, qué carretera más estrecha!*

CONTINUARÁ... En los próximos meses oirás hablar mucho de *SR64*. Puedes apostar por ello.

¡ADELANTE, CAMPEÓN!

Stunt Racer utiliza el motor de *World Driver* y, por ello, se aprecian similitudes entre ambos juegos, principalmente en la forma en que están estructurados. Echemos una ojeada...

1. En vez de dos campeonatos (*World Driver* se dividía en el *GT2* y el *GT1*), *SR64* consta de cinco campeonatos, cada uno con más pistas que el anterior.



2. El orden de llegada es fundamental, por lo que, al acabar una carrera de un campeonato, tendrás que machacar el pedal del gas. La velocidad que consigues al cruzar la meta determina tu posición en la parrilla de salida.



TURBOS

Con el fin de ayudarte en los complicados loopings, *Stunt Racer* incorpora un sistema de turbos. Pero, en vez de tener un número fijo de turbos o reforzadores, tienes un medidor en pantalla que se va consumiendo a medida que recurres a turbos. Por suerte, después de un tiempo, el medidor se recarga, aunque tendrás que demostrar cierto sentido común, e incluso táctico, al utilizarlo.







La N64 presentó su nuevo surtido de juegos y cumplió a la perfección su papel de estrella en un entorno en el que se echó a faltar la presencia de la Dolphin y la Advance.

E3 2000

¿SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS?

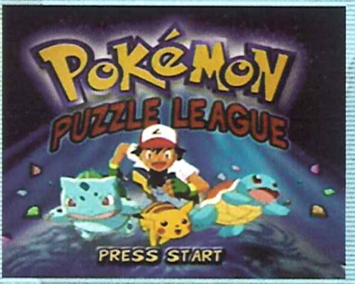
INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Entre los días 11 y 13 de mayo en Los Ángeles se dejó a un lado la política, el fútbol y la televisión y no se habló de otra cosa que no fuesen videojuegos. El mayor certamen de este tipo reunía a los desarrolladores y distribuidores más importantes del mundo para mostrarnos los bombazos que azotarán las consolas en los próximos meses.

El mundo Nintendo estuvo muy bien representado. Pese a que ni la Dolphin ni la Advance asomaron su cabeza, la N64 fue capaz, gracias al elenco de juegos que la cortejaron, de hacernos olvidar esa ausencia y disfrutar a tope.

La tónica general fue un sospechoso interés de los desarrolladores por las apuestas seguras. De esta forma, la mayoría de títulos que se presentaron fueron segundas (o terceras) partes mejoradas de videojuegos que ya en su momento fueron un éxito y otros juegos nuevos con el respaldo de un héroe superventas tras ellos. Calidad, eso sí, y mucha, para esta etapa de madurez de la N64.

POKéMON PUZZLE LEAGUE



La sorpresa Pokémon del E3. Tras la versión inglesa de *Pikachu Genchi Deku* (de la cual tienes una preview en la página 11), Nintendo presentó por primera vez este juego de puzzles protagonizado por los monstruos más famosos del momento.

El cartucho es un cruce del clásico *Puyo Puyo* y del *Columns* de Sega del cual Ash y Pikachu son (de nuevo) los protagonistas. La carrera es, en esta ocasión, contra 16 entrenadores y tienes seis modos a elegir, todos disponibles en versiones en 2D y 3D. ¿Será éste el nuevo juego Pokémon que nos quite el sueño? Seguiremos informando.

CHOOSE POKEMON! CANCEL OK PIKACHU ASH

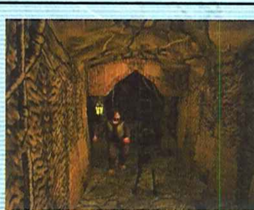
Las pantallas de presentación y selección mantienen todo el espíritu Pokémon...



...sin embargo, el juego en sí no dista mucho de los puzzles que ya conocemos.

ETERNAL DARKNESS

Este fantástico juego desarrollado por Silicon Knights ha echado por tierra nuestras creencias de que nunca podríamos encontrar un juego capaz de competir con *Zelda*. Fue el mayor descubrimiento que hicimos en el E3.



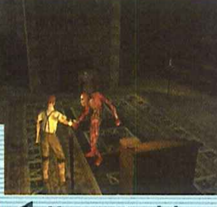
Cada personaje tiene sus características, armas y entornos propios.

Con un argumento que quita el hipo (una especie misteriosa que poblaba la tierra con anterioridad a los humanos se despierta de su letargo con intención de volver a conquistar el planeta azul), este juego aporta todo un nuevo sentido a la palabra jugabilidad.

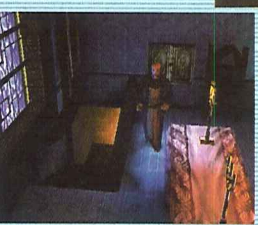
La historia está estructurada en 13 capítulos que se desarrollan a lo largo de la historia de la humanidad y que son protagonizados por diferentes personajes (monjes, caballeros medievales, soldados...). De esta forma, se acaba con el protagonista único que controlamos de principio al fin del juego.

Lo que más nos sorprendió fue lo que los desarrolladores denominan "contador de cordura", una barra que estudia cómo afecta el entorno al personaje. Si esa barra se agota, tu personaje caerá preso de la locura, afectando plenamente a su control.

Y esto es sólo un pequeño anticipo de lo que podría convertirse en el "también mejor juego de la historia". El mes que viene, más.



¡Menudo amigo! Un zombi al que se le cae la piel a trozos.



Una parte del juego te trasladará a la época de la Inquisición bajo el aspecto de un monje.

CONKER'S BAD FUR DAY



Tu concepción acerca de los osos de peluche cambiará completamente.



La mayoría de los personajes insultan a Conker y se meten con él.

Fue unánime. Todos y cada uno de los asistentes al E3 con los que charlamos otorgaron el premio de sorpresa y juegazo para la N64 a este título de Rare. Te explicamos el porqué.

Conker's Bad Fur Day es diferente a cualquier juego que hayas visto. Hasta ahora, los protagonistas de los plataformas eran encantadores animalitos con la única intención de sembrar el bien allí por donde pasaban (y así era, de hecho, esta ardillita en la primera versión del juego, *Pocket Tales*). Sin embargo, el nuevo Conker sería capaz de merendarse a todos estos héroes y escupirlos como si de tabaco se tratase.

Aunque suene increíble, el personaje de Rare bebe, se emborracha y se orina sobre los enemigos, que tampoco se quedan cortos. Su arma por defecto es una sartén, su indumentaria, una chupa de cuero y unas zapatillas deportivas, y su vocabulario el más procaz que has oído. El conjunto se convierte en una perita en dulce para los censores que provocará que se pasen el día santiguándose.

En la demostración a la que asistimos pudimos comprobar que Rare ha equipado a Conker con montones de movimientos y habilidades, aunque lo que más nos gustó fue el modo multijugador, consistente en un salvaje *deathmatch* protagonizado por personajes bucólicos.

Todo ello está aderezado con los mejores complementos: una jugabilidad muy intuitiva, iluminación a tiempo real, animaciones faciales espectaculares que convierten a los personajes en auténticos actores, colores brillantes y la mejor calidad de sonido.

Como la baba no nos deja continuar, el mes que viene te contaremos más cosas.

El juego ha perdido la inocencia y ahora es una pieza cómica de primera.

DINOSAUR PLANET



Éste es el aspecto del personaje protagonista Sabre. Nos recuerda al piloto de Lylat Wars.

Rare de nuevo. Los chicos afincados en Twycross han acaparado la mayor parte de nuestra atención. No es de extrañar, con juegos así...

El E3 se convirtió en la presentación oficial del nuevo (otro más) juego de Rare y en él se pudieron ver las primeras capturas y vídeos. Lo que en un principio estaba llamado a ser un plataformas (al menos, ésa era la impresión que nosotros teníamos) se ha convertido en un juego al más puro estilo *Zelda*. Escenarios en 3D con los mejores gráficos que hemos visto nunca en una N64 (el cartucho es de 512 Mbit, a los que hay que sumarle los 4 Mbytes extra del Expansion Pak) en los que el día deja paso a la noche, los personajes tienen animaciones faciales al estilo de Conker... Una pasada.

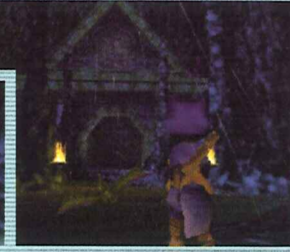
Los héroes, Sabre y Krystal, van acompañados por dos pequeños dinosaurios (un triceratops él y un terodáctilo ella) a los cuales puedes controlar y que se convierten en piezas clave en determinados momentos de la historia.

La demo a la que jugamos no nos dejó adivinar mucho más, pero sí nos permite aventurar que un juego excepcional está en camino.



Los entornos son una maravilla. Se nota el sello Rare. Las capturas recuerdan a Banjo-Kazooie, pero con una capa de oscuridad y misterio.





INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE



Nuestro héroe tendrá que explorar los escenarios más exóticos.

Un nuevo héroe llega a la N64. Es arqueólogo, le gustan las aventuras y no, no es Lara Croft.

El E3 de este año ha sido el lugar escogido por Factor 5 para presentar su nueva aportación a la N64. El juego consiste en una adaptación del juego para PC del mismo título. Sin embargo, pese a ser homónimos, la versión para la 64 bits incorpora novedades tan interesantes que podríamos hablar de un juego totalmente nuevo.

Entre ellas se cuentan los efectos de luz a tiempo real, la incorporación de nuevos personajes, la mejora de los controles y un modo en alta resolución. De esta forma, pese a la sequía peliculera, Indy vuelve a estar más de moda que nunca.

EL MES QUE VIENE...



Esto es sólo una pequeña muestra de todo el material para N64 que pudimos probar y disfrutar en el E3 de este año. De hecho, el volumen de títulos para nuestra consola fue tan grande y de tanta calidad que el año que viene se augura ya como todo un éxito. Algunos de los títulos que se han quedado en el tintero son: *Bomberman: the Second Attack* (el original para N64), *Kirby: the Crystal Shards* (la bola rosa y su aventura en 2D-3D), *Mega Man 64* (Capcom vuelve a confiar en la N64 para lanzar a uno de sus clásicos héroes), *Mickey's Speedway USA* (Rare regresa al mundo de las carreras al estilo *Diddy Kong Racing*), *Paper Mario* (el RPG de Mario sigue en desarrollo), *Scooby Doo* (¿jugamos a los detectives?), *WWF No Mercy* (la vuelta al ring de THQ)... Pero no desesperes. El mes que viene te hablaremos de ellos y te traeremos más información de los que ya conoces.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



11 Análisis de Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero y Chopper Attack.
12 Análisis de V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time. Consejos para ISS '98.
13 Análisis de Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley y AirBoarder 64.
14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem… Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life…* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................................Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐
14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐
24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Firma:



PERFECT DARK

Por fin, la obra maestra de Rare está acabada. Tras recorrerla de cabo a rabo, hemos llegado a la conclusión de que es tan buena que, por méritos propios, merece un análisis de 16 páginas en exclusiva. Aquí dentro tienes cuanto necesitas saber del más grandioso juego del año.

¡NO QUEREMOS CHAFARTE LA SORPRESA! No mostramos ningún jefe ni ofrecemos truco alguno. ¡No somos unos aguafiestas!

PRECEDENTES EN  Llevamos hablando de *Perfect Dark* casi, casi, desde los orígenes de esta revista. ¡Por fin ha llegado!

PERFECT DARK

64 STAR GAME

Su nombre es Dark... Joanna Dark

Cuesta creer que ya esté aquí. Después de dos largos años disfrutando de capturas con cuentagotas y devorando cualquier pequeño detalle que lograba aflorar, resulta algo surrealista jugar con *Perfect Dark* en la consola de la redacción (aunque sea con un cartucho de importación), rodeado de una multitud de babeantes admiradores. Se trata del juego más grande del mundo, el objeto de deseo más ansiado desde que Leticia Sabater decidió probar suerte en el mundo de la canción ("bromeáis, ¿no?"). Ahora, por fin, es un deseo hecho realidad.

¿Quieres saber lo bueno que es? Pues bien, nos hemos pasado horas y horas intentando desentrañar todos los secretos de las durísimas misiones Agente Perfecto. En los breves intervalos que quedaban para echar una cabezadita, los sueños estaban poblados de vigilantes amenazadores y agentes que se infiltraban en bases secretas. De día continuábamos dale que te pego y, al acabar la jornada laboral, nos quedábamos hasta bien entrada la noche con unas partidas *deathmatch* contra los robots. No obstante, seguimos igual de fascinados que en el momento en que nuestras temblorosas manos abrieron por primera vez el paquete de un blanco inmaculado que nos llegó de Twycross (la sede británica de Rare). Además, el juego no para de sorprendernos con secretos nuevos a cada paso. A pesar de que nuestro equipo de jugadores ha invertido decenas de horas en esta experiencia consolera, ni de lejos hemos visto todo lo que este cartucho puede llegar a ofrecer, y nos jugaríamos el cuello a que pasarán varios meses antes de que alguien pueda vanagloriarse de haber completado *Perfect Dark* al cien por cien.

Tan sólo *Mario*, *GoldenEye* y *Zelda* habían conseguido levantar tanta expectación. *Perfect Dark* se hará con un hueco en este podio de elegidos, pero esto es algo que todo el mundo ya daba por sentado. Lástima que, al jugar con la versión inglesa, no hemos podido disfrutar de los textos en castellano (las voces siguen en inglés), aunque no nos ha costado demasiado esfuerzo adaptarnos.

Si no quieres saber nada más del juego (lo disfrutarás más si cada momento te llega como una auténtica sorpresa), pasa directamente a la página 49 para conocer la puntuación final. A continuación, sal volando hacia tu tienda de juegos habitual y apúntate a la lista de reservas.

¿Sigues ahí? Prometemos no mostrar ni una sola imagen de jefes o del final, y procuraremos no desvelar demasiados secretos. En las próximas páginas te introducimos en uno de los mundos más convincentes e inmersivos que se han creado jamás para un videojuego, para que puedas cerciorarte de que *Perfect Dark* vale hasta la última peseta de su precio de venta. ¡Y sin reventarte ni una sola sorpresa! Sigue leyendo...

LA FICHA

PERFECT DARK

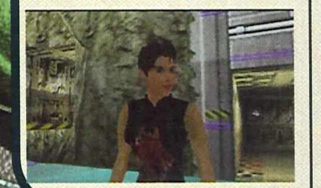
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 28 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✓
DISPONIBLE:	Junio

10.990 pesetas

LOS PROTAS

Joanna Dark
La agente

Es la graduada con los más altos honores en la academia del Instituto Carrington. Tras establecer nuevos récords en sus exámenes de formación, la chica de oro se convirtió en la candidata indiscutible para liderar la peligrosa misión de infiltrarse en el cuartel general de Datadyne.



Daniel Carrington
El jefe

El respeto que se labró Carrington durante su carrera como científico le granjeó la estima de los seres extraterrestres que llevan observando el comportamiento en la Tierra desde hace siglos. Fundó el Instituto para crear un medio seguro de desvelar su presencia a los líderes mundiales.



CT

CONTROLES
Los controles son casi idénticos a los de *GoldenEye*, incluso con las mismas ocho variaciones, cuatro para un solo mando y cuatro más para las opciones de control dual. Van enumerados del 1.1 al 1.8, y se corresponden con las funciones de *GoldenEye*. Las principales diferencias son las opciones de disparo secundario, que activas al mantener pulsado B un segundo, nueva arma y el movimiento reptante, que te mostramos en la siguiente página.

Puede que, en el futuro, los coches no necesiten ruedas, pero no faltarán las corporaciones con planes malignos. Por suerte, allá donde existiere una corporación de tal guisa, encontraremos siempre a gente de buen corazón dispuesta a pararle los pies. Te presentamos las dos caras de la moneda.

Cassandra de Vries
La mala

La jefa de Datadyne. Cassandra estaba tan obcecada en acabar con Daniel y su organización que copió el logo del vestíbulo del Instituto Carrington y lo transformó en DD, siglas que ahora lucen enormes en el tejado de su rascacielos para que todo el mundo las contemple. La aliada ideal para las fuerzas del mal.



Dr Carroll
IA Sapientísima

Este doctor es un programa de ordenador sensible que Datadyne creó para descifrar los códigos de acceso a una nave espacial accidentada que descubrió en el fondo del océano Pacífico. Tras desvelar que la nave contenía una terrorífica arma con gran poder de destrucción, el Dr. Carrol contactó con Carrington.



Mr Blonde
El malo

Un tipo siniestro. Lleva el traje más llamativo que puedas imaginar (gabardina blanca, pantalones blancos y, por supuesto, zapatos blancos), para demostrar que no le tiene miedo a nada. No le hace falta ser sigiloso, ya que bajo semejante vestimenta esconde un secreto sorprendente.



The Maians
Alienígenas buenos

Llevan observando a los humanos desde hace siglos y sólo se han dejado ver ante borrachos, americanos bobalicones que viven en caravanas y, como excepción, ante el reputado científico Daniel Carrington. Como la Tierra va de cabeza al caos más absoluto, han decidido tomar cartas en el asunto.



The Skedar
Escoria espacial

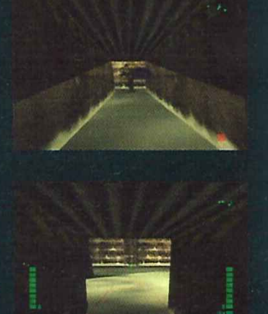
Son los seres responsables de tanta mutilación de ganado, y enemigos acérrimos de los Maians. Cuando van desnudos, parece pequeños lagartos. Sin embargo, cuando se colocan sus trajes mecánicos de combate, aterran al más pintado.



GO! GO!

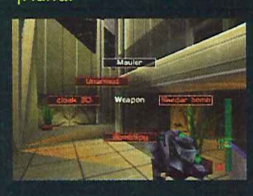

REPTAR

En *GoldenEye* podías agacharte y, en el modo multijugador, tu personaje incluso gozaba de una animación en la que se deslizaba sobre sus rodillas. Pero *Perfect Dark* va más allá. Si mantienes pulsado R y martilleas dos veces C-abajo, podrás agacharte en dos movimientos. En un primer paso, el personaje se agacha y, en el segundo, se estira boca abajo. De este modo puedes adentrarte en túneles angostos. Además, en esta posición, podrás apuntar mejor a tu objetivo cuando utilices la mira telescópica.



TÚ ELIGES

En lo que parece ser un claro homenaje a *Turok 2*, Rare ha adoptado la excelente rueda de selección de arma de dicha aventura dinosáurica. Si mantienes pulsado el botón A aparece una lista de armas, colocadas en círculo. Lo único que debes hacer es mover el cursor hacia la que quieras elegir. Se acabó eso de ir pasando de una a otra con A y Z, si bien puedes decidirte por este método si eres de la vieja escuela. Al pulsar Start podrás estudiar más a fondo tu inventario y, por suerte, no acabarás hecho pedazos por el fuego enemigo mientras esperas a que aparezca el menú. ¡Hurra!





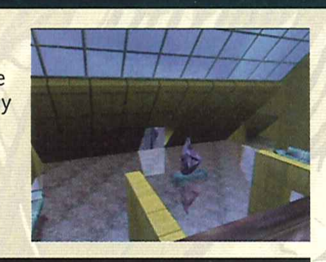
EL INSTITUTO CARRINGTON

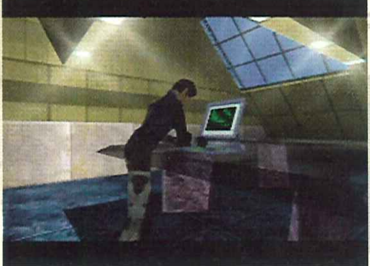


Ésta es tu base de operaciones. Desde aquí empiezas todas las misiones, y puedes explorarla a tu antojo. Se trata de un edificio enorme, repleto de oficinas de diseño en los pisos superiores y con una laberíntica red de túneles y búnkeres bajo tierra. No estaría nada mal que lo exploraras a conciencia entre nivel y nivel, ya que deberás volver más adelante en unas condiciones no tan favorables.

Oficinas

Cuando empieza la partida, te encuentras en una oficina muy espaciosa en el piso superior del Instituto Carrington. La oficina de al lado es la del mismísimo Carrington, y puedes hablar con él si te apetece. Cuanto más explores, más sorpresas encontrarás.





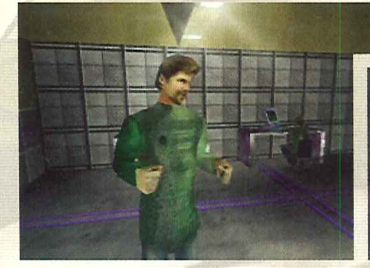
Lo primero que verás una vez acabe la secuencia de vídeo introductoria es a Jo escribiendo algo en un ordenador.

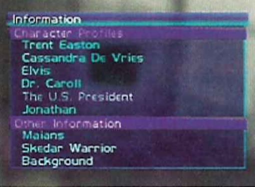
Base de Datos

Dirígete a la izquierda, avanza por el pasillo y te encontrarás con los técnicos en informática del Instituto. Puedes utilizar sus terminales para empaparte bien de toda la información que requieras de los personajes principales que has ido encontrando a lo largo de tu misión.



A medida que vayas conociendo personajes importantes, se irán creando archivos nuevos.





Prueba tu equipo

Tras la puerta siguiente tienes el equivalente en el Instituto Carrington del Departamento Q de Bond. Estos cerebritos disponen de una amplísima gama de artilugios y, detrás de la pared más alejada, hay unos cuantos túneles secretos en los que puedes probarlos.





Cada pieza del equipo cuenta con su propia misión de entrenamiento en los túneles que hay tras la pared.

Sótano

Si bajas por la escalera del vestíbulo principal, podrás explorar los cavernosos hangares del sótano, examinar la tecnología de los vehículos y probar la hoverbike (moto flotante). Las armas de vigilancia que hay en las paredes del sótano te recuerdan que esto es una agencia real y en funcionamiento, y no un patio de colegio para agentes.





¡Una hoverbike! Pocas veces verás una de estas maravillas.

Entrenamiento de combate

Si todavía no dominas demasiado el sistema de control, baja con el ascensor al Centro de Entrenamiento Holo. Ahí te explicarán cómo debes moverte o mirar, y también afrontarás algunos desafíos desarmado que pondrán a prueba a los expertos de *GoldenEye*.

Primero tienes una presentación sencilla de los controles. Luego puedes probar unos movimientos de kárate.





ENTRENAMIETO CON ARMAS

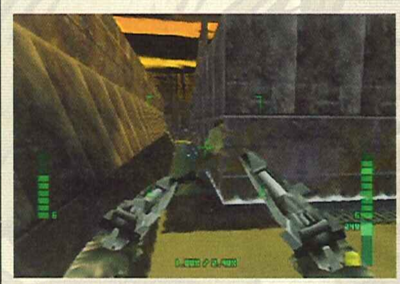
¿Estás preparado para probar las armas más alucinantes que has visto en tu vida? La galería de tiro siempre está abierta y puedes conseguir la medalla de oro, plata o bronce con cada uno de los artilugios letales disponibles. Los desafíos para el bronce sirven para aprender lo básico de cada arma, y los de oro te obligan a cumplir misiones muy complicadas, tales como destruir objetivos en un tiempo muy ajustado y con munición limitada. Si ganas bastantes oros accederás a las armas clásicas de *GoldenEye*, que aparecerán en las cabinas para armas de las paredes.



Falcon 2

Función principal: ***Un disparo***
Función secundaria: ***Golpe con la culata***

Es el equivalente a la PP7 de Bond. Empezarás muchas misiones equipado con esta arma, muy efectiva. Está disponible con tres opciones diferentes: normal, con silenciador, o con mira telescópica.



MagSec 4

Función principal: ***Un disparo***
Función secundaria: ***Triple ráfaga***

Disponible a partir de Área 51. Se parece a la pistola de Robocop. Dispara balas de una en una o bien una ráfaga rápida de tres balas, a la que acompaña un sonido sibilante muy realista.



CMP150

Función principal: ***Disparo rápido***
Fun. sec.: ***Rastreador de objetivos***

Es la ametralladora básica que lleva el personal de Datadyne. Si mantienes pulsado R y pasas la mira sobre tus enemigos, memorizará hasta cuatro objetivos y acabará con ellos en el orden especificado. Genial.



Ametralladora lapa

Función principal: ***Ráfagas***
Función secundaria: ***Arma de vigilancia***

Se transforma de inocente PC en ametralladora letal. Es una de las mejores armas disponibles, y puedes pegarla a cualquier superficie: estés donde estés, provocará el caos absoluto entre los enemigos.



RC-P120

Función principal: ***Disparo rápido***
Función secundaria: ***Invisibilidad***

Es la heredera del RC-P90 de *GoldenEye*, pero muy mejorada. Esta arma viene con 120 balas, pero las necesitarás todas, ya que el mecanismo de invisibilidad que incorpora traga mucha munición.



SuperDragon

Función principal: ***Disparo rápido***
Función secundaria: ***Lanzagranadas***

Igual que el Dragon normal, que se convierte en una mina de proximidad cuando lo lanzas, si bien cuenta con una función secundaria de lanzagranadas, que, al fin y al cabo, será lo que más utilices.



Reaper

Función principal: ***Devastación***
Función secundaria: ***Giratoria***

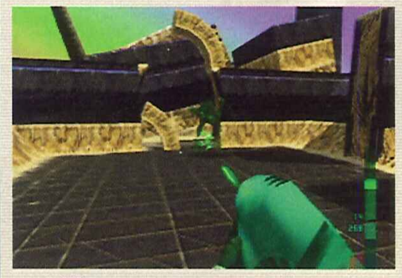
Una arma Skedar de doble uso. Descarga un cartucho de doscientas balas en pocos segundos y es muy poco precisa, pero con semejante rapidez de disparo y su función giratoria, va de perlas para sembrar la destrucción en las estancias embarulladas.



Lanzacohetes

Función principal: ***Lanza cohetes***
Fun. secundaria: ***Cohetes teledirigidos***

Un lanzacohetes normal cuya animación de recarga es genial y que cuenta con un sistema de cohetes teledirigidos que es una maravilla. Los guardianes vuelan por los aires y pegan unos chillidos que ponen los pelos de punta. ¡Una pasada!

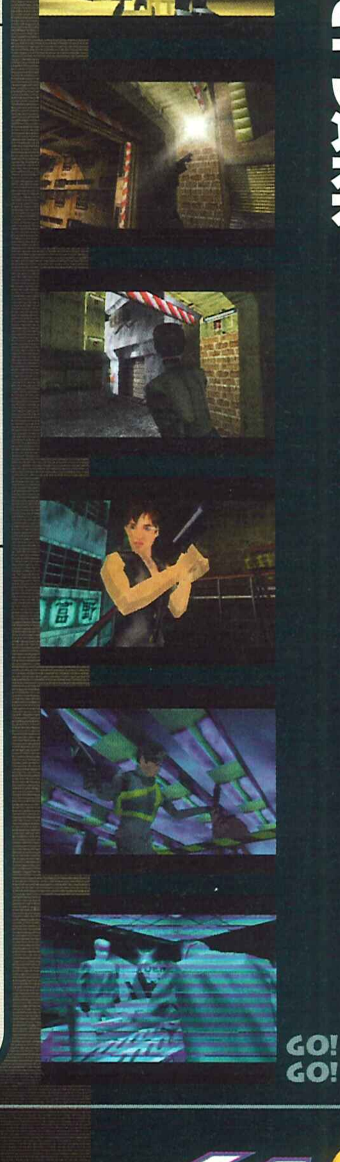


Callisto NTG

Función principal: ***Disparo rápido***
Fun. sec.: ***Cartuchos de alto impacto***

Es el equivalente Maian de la ametralladora. Resulta rápido y mortal. Su función secundaria provoca daños mayores, pero no es tan rápida y precisa. Al igual que todas las armas Maian, funciona con "orbes".

SIÉNTATE Y DISFRUTA
Perfect Dark está repleto de escenas de vídeo. Hay una al principio y al final de cada nivel, además de otras muchas en los momentos más importantes de las misiones. La calidad es muy alta en líneas generales, pero quizá destaque la primera escena del Área 51. Una vez vista cada escena, puedes volverla a disfrutar en el Instituto Carrington siempre que quieras y, cuando completes el juego, podrás verlas todas, una tras otra. Son unos 30 minutos de vídeo, por lo que suponemos que Rare debe de haber utilizado una tecnología de compresión bestial a fin de introducir tanta imagen en un cartucho.



GO! GO!


TRUCOS
A continuación, te explicamos el método para desbloquear estos trucos. Al contrario de lo que sucedía en *GoldenEye*, muchos de los trucos menores serán la recompensa obtenida tras superar un nivel. También puedes conseguir algunos trucos (los que aparecen en verde claro) si utilizas la versión Game Boy (prevista para finales de año) y un Transfer Pak, pero para hacerte con el material más suculento, debes completar los niveles dentro de un tiempo límite. Los trucos están divididos en diferentes categorías según su utilidad, y estamos seguros de que aún nos hemos dejado algunos en el tintero.



Divertidos

Modo DK
Completa **Chicago: Sigilo**

Jo Pequeña
Completa **G5: Reconocimiento**

Personajes Pequeños
Completa **Área 51: Infiltración**



Sólo Jefes de Equipo
Completa **Base Aérea: Espionaje**

Juega con Elvis
Completa **Área 51: Rescate** en el modo Agente Perfecto



Cámara lenta para Un Jugador
Completa **Investigación Datadyne: Investigación**

Jugabilidad

Invencible
Completa **Área 51: Huida** en el modo Agente en menos de 3'50"

MISIONES UN JUGADOR

El juego se divide en 17 niveles, esparcidos en nueve misiones diferentes. Cada nivel suele ser, casi siempre, más grande que su equivalente en *GoldenEye*, y con muchos más objetivos, dependiendo del nivel de dificultad que elijas. Por ejemplo, el primer nivel ofrece un objetivo en el modo Agente, y cinco en el modo Agente Perfecto.

MISIÓN 1 DATADYNE
Componentes: 3

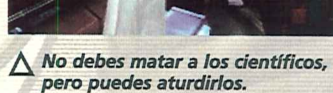
Rescata al Dr. Carrol en el centro del complejo Datadyne. La única forma de conseguirlo es pasando por la entrada de servicio del tejado. El Dr. Carrol está retenido en el centro de investigación que hay el sótano. Desactiva los sistemas de seguridad, róbale la llave de acceso a Cassandra de Vries y busca el ascensor que conduce a la zona de investigación. Una vez dentro, escapa con la tecnología de Datayne referente a la inteligencia y huye con el doctor Carrol.



△ *A partir del nivel Agente Secreto, este helicóptero de ataque impedirá tu huida.*

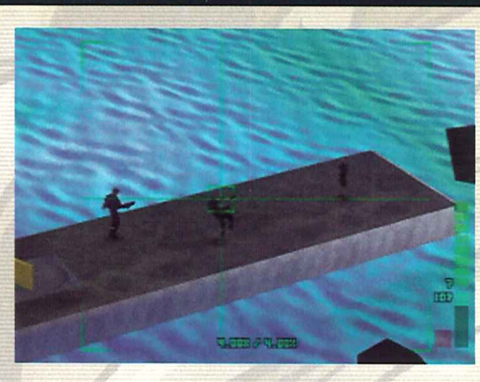
▽ *Un pequeño problema en el laboratorio de investigación.*





△ *No debes matar a los científicos, pero puedes aturdirlos.*

MISIÓN 2 VILLA CARRINGTON
Componentes: 1



◁ *Un momento clásico de los videojuegos. Salva a la negociadora, rápido.*

Como represalia por birlarles al doctor Carroll, efectivos de Datadyne han irrumpido en la residencia privada de Carrington y lo han raptado. Esperan recuperar al doctor Carroll y, por eso, retienen a Carrington en una habitación cerrada en el sótano. Fuera, la villa está custodiada por 30 o 40 hombres fuertemente armados. Una negociadora del IC procurará desviar su atención: protégela y cuélate en la villa. Mata a los francotiradores y haz que vuelva la luz a la villa.

◁ *Hay varios puntos de entrada a la villa. Éste nos pareció bien.*



Un tiroteo feroz en la bodega, bien provista, del señor Carrington. ▷

MISIÓN 3 CHICAGO EDIFICIO G5
Componentes: 2

La Corporación G5 no es más que una tapadera de Datadyne. Recoge el equipamiento vital para tu misión en las cloacas, tu lugar de partida, y procura andar con siglo para entrar en el edificio sin llamar la atención. No se debe producir ninguna baja civil. Dentro, desactiva las parrillas láser de seguridad y utiliza la cámara espía para grabar pruebas de la reunión que tiene lugar en la sala de juntas. Recoge los datos del Dr. Carroll que hay en la caja fuerte y sal lo antes posible.



△ *En el mundo de Joanna, Chicago es una ciudad sórdida. Ten mucho cuidado.*



▽ *Cuando descifres el código de la puerta, la caja fuerte se abrirá y te permitirá el acceso a su tesoro escondido.*



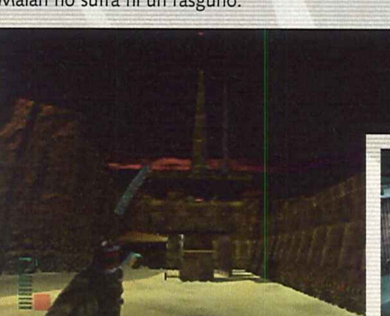


△ *Las tropas de defensa del G5 vienen equipadas con mecanismos de invisibilidad. Por lo tanto, es difícil localizarlos.*

MISIÓN 4 ÁREA 51

Componentes: 3

Uno de los guardaespaldas del embajador Maian está retenido en un lugar secreto del Área 51, una base militar ubicada en el desierto de Nevada. Resulta muy difícil entrar en el edificio, pero dentro hay un topo del IC que espera para ayudarte. Colócate un disfraz para llegar hasta el guardaespaldas Maian y salid de ahí dentro lo antes posible. Es esencial que el Maian no sufra ni un rasguño.







Una granada acallará los disparos de esos francotiradores.

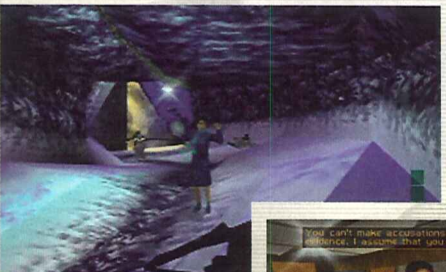
Con dos MagSecs dispondrás de una potencia de fuego brutal.

Deberías esconderte en algún lugar seguro.

No importa si haces ruido. Tú sigue disparando como un poseso.

MISIÓN 5 AIR FORCE ONE

Componentes: 3



Debes mostrar al Presidente la prueba que grabaste en el edificio G5. En ella se aprecia la importancia de la conspiración en su contra y hasta dónde están dispuestos a llegar los de Datadyne con tal de aprovecharse de su alianza con los Skedar. Sube a bordo del Air Force One (el avión del presidente) disfrazado de azafata y prepárate para las represalias de Datadyne. Cuando hagan aterrizar el avión, busca la ayuda de Elvis, tu amigo Maian.





Esta azafata y sus guardaespaldas no forman parte de la conspiración, así que no debes matarlos.

¿Un presidente con perilla? Qué poco realista.

Trent y los tipos de blanco son duros de pelar. No les des nunca la espalda.

MISIÓN 6 PELAGIC II

Componentes: 2

Tras frustrarse su plan, los conspiradores de Datadyne se hacen con el control de un navío de investigación de los Estados Unidos (Pelagic II) para adentrarse en las profundidades marinas. Se preparan para lanzar una expedición que se cuele en la nave Cetan hundida en el Océano Pacífico. Para desbaratar sus planes, desconecta el reactor y los sistemas de navegación del Pelagic II y, a continuación, sumérgete y bucea hacia la nave Cetan para neutralizar su carga letal. Necesitarás los servicios tanto de Elvis como del Dr. Carroll.







Si te acercas lo suficiente, Jo ladeará la pistola al estilo de los gángsteres.

Puedes interrumpir la animación de recarga si necesitas disparar con urgencia. Menos mal.

El Escáner de Rayos X es la solución ideal para este puzzle tan sencillo. No te pierdas los gráficos.

Mecanismo de invisibilidad
Completa **G5: Reconocimiento** en el modo Agente en menos de 1' 40"

Reglas Queensbury
Completa **Central Datadyne: Deserción** en el modo Agente Especial en menos de 1'30"

Escudo de Jo
Completa **Deep Sea: Anular Amenaza**

Súper Escudo
Completa **Instituto Carrington: Defensa** en el modo Agente en menos de 1'45"



Escudos Enemigos
Completa **Instituto: Defensa**

Cohetes Enemigos
Completa **Pelagic II: Exploración**





Oscuridad Perfecta
Completa **Lugar del Accidente: Confrontación**

Armas Un Jugador

Lanzacohetes
Completa **Central Datadyne: Extracción**

Rifle con Mira
Completa **Villa Carrington : Rehén Uno**



Super Dragon
Completa **Área 51: Huida**

Ametralladora Lapa
Completa **Air Force One: Antiterrorismo**


GO! GO!





Phoenix
Completa **Nave de Ataque: Asalto Encubierto**

Arma Psicosis
Completa **Sigilo en Chicago** en el modo Agente Perfecto

Magnum de Trent
Completa **Lugar del Accidente: Confrontación** en el modo Agente en menos de 2'50"

Farsight
Completa **Deep Sea: Anular Amenaza** en el modo Agente Perfecto en menos de 7'27"



Armas de GoldenEye
Gana **Medallas de Oro en la Galería de Tiro**



Extras para Armas

Mira Clásica
Completa **Central Datadyne: Deserción**

Munición para Ametralladora Lapa
Completa **Air Force One: Antiterrorismo** en el modo Agente Perfecto en menos de 3'55"

Puños Huracán
Completa **Central Datadyne: Extracción** en el modo Agente en menos de 2'03"

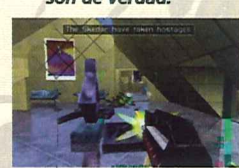
Munición Ilimitada
Completa **Pelagic II: Exploración** en el modo Agente Especial en menos de 7'07"

MISIÓN 7 INSTITUTO CARRINGTON

Componentes: 1



△ ***Vuelves a estar en la sala de entrenamiento, pero esta vez las balas son de verdad.***



Una vez destruida el arma Cetan, el Instituto Carrington se encarga de organizar una recepción al embajador Maian. Por desgracia, los Skedar han decidido que ése es el momento ideal para irrumpir con un ataque sorpresa. En el fragor de un caótico tiroteo, debes salvar a tantos empleados del Instituto como puedas, reactivar las defensas automáticas del edificio y sabotear la nave de asalto Skedar. Sería conveniente que conocieras el edificio al dedillo.

Los empleados del IC tampoco son mancos. Buen disparo, Fraser. ▷





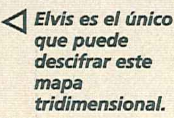
△ ***Un empleado del IC muerto. No debería haberse puesto en medio.***

MISIÓN 8 NAVE DE ATAQUE

Componentes: 1



A pesar de haber salvado al Instituto, los Skedar te han capturado, y estás encerrado en su nave de ataque. Con la ayuda de la reformada Cassandra de Vries, desactiva los escudos para que el escuadrón Maian de Elvis pueda colarse en la nave. Destruye la unidad de propulsión de la nave y busca el mapa de estrellas para que Elvis pueda localizar el lugar del que provienen los Skedar. Derrota al comandante y hazte con el control del puente para completar la misión.



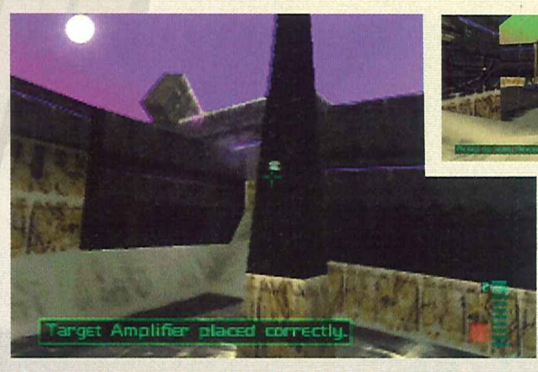
◁ ***Elvis es el único que puede descifrar este mapa tridimensional.***



△ ***La forma de hablar de Elvis es como un cruce entre Yoda y Marvin el Marciano, el de la Warner. Nos encanta su camiseta de tirantes.***

MISIÓN 9 RUINAS SKEDAR

Componentes: 1

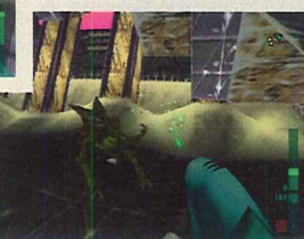


△ ***Las columnas activas cambian de lugar cada vez que empiezas la misión. Con el R-Tracker las encontrarás sin mayores complicaciones.***



◁ ***Los Skedar de abajo van equipados con misiles asesinos. Ponte a correr.***

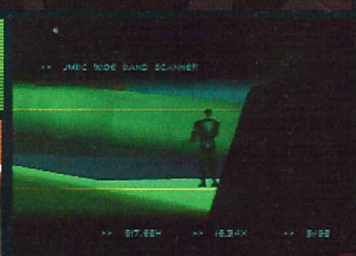
En las ruinas del templo Skedar, busca las tres columnas activas que protegen a la estructura de la flota Maian. Su colocación es aleatoria, por lo que necesitarás un artilugio de rastreo para localizarlas. Busca el camino que conduce al centro del templo y activa el puente que pasa sobre el barranco y que aísla el santuario central de la zona colindante. Dentro del santuario, busca y mata al líder Skedar para finalizar el juego.



△ ***Antes de morir, estas criaturas van a por ti en un último intento por liquidarte.***

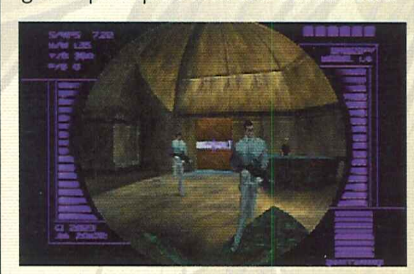
EQUÍPATE

Ningún agente secreto se embarcaría en misión alguna sin una buena selección de artilugios que puedan sacarle del paso. Aunque en esta ocasión no cuentas con la ayuda de Q, el Instituto Carrington es como un orfelinato de cerebritos, así que no echarás en falta todo tipo de juguetitos sorprendentes cuando entres en acción.

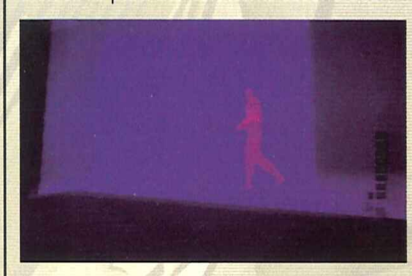
DrugSpy

Localización - Base Aérea: Espionaje
Es algo parecido a la clásica cámara espía por control remoto. Haz que vuele sobre la gente y escucha sus conversaciones gracias a este mamotreto volador. A continuación, dópalos y colócales una gorrita para que echen una buena siesta.



Escáner de Rayos X

Localización - Área 51: Rescate
Igual que el sistema de localización de objetivos Farsight, pero de corto alcance. Los vigilantes agazapados detrás de las paredes se verán como sombras sólidas contra los objetos translúcidos que les rodeen. También sirve para dar con ítems escondidos.



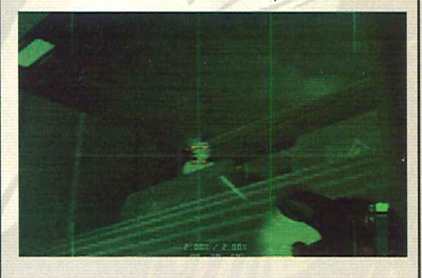
Data Uplink

Localización - Investigación Datadyne: Investigación
Conocido como el Ladrón de Datos. Es el sueño de cualquier pirata informático. Permite a los expertos del Instituto piratear cualquier ordenador que te interese.



Visión Nocturna

Localización - Central Datadyne: Deserción
Ofrece una imagen monocroma, pero clara, en entornos con poca luminosidad. Los vigilantes próximos aparecerán destacados para que te resulte más fácil apuntarles, pero este artilugio puede irse al garete si la luz ambiental aumenta de repente.



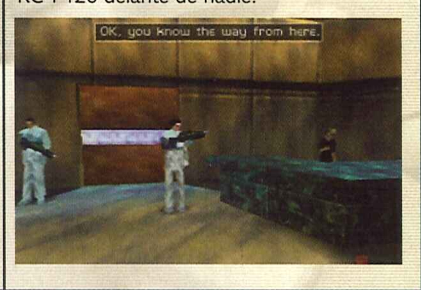
Escáner IR

Localización - Ruinas Skedar: Santuario de Batalla
Al contrario que los anteojos de Visión Nocturna, el Escáner IR funciona sean cuales sean las condiciones lumínicas. Reconoce emanaciones térmicas y las destaca en rojo.



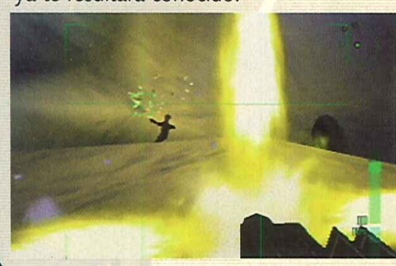
Disfraz

Localización - Base Aérea: Espionaje
Deberás aprender a buscar y a utilizar los disfraces en distintos niveles. Cuando vayas disfrazado, no hagas nada que llame la atención. Si vas disfrazado de inocente científico, no se te ocurra desenfundar tu RC-P120 delante de nadie.



R-Tracker

Localización - Lugar del Accidente: Rescate
Este mecanismo de rastreo siempre viene preconfigurado para localizar cosas específicas, tales como armas, objetivos o, en este caso, al Presidente. Funciona igual que el radar de *GoldenEye*, así que ya te resultará conocido.



Mina ECM

Localización - Central Datadyne: Deserción
Un revienta-sistemas electrónico y portátil que puede obstruir cualquier medio de comunicación. Utilízalo para evitar que el personal del edificio Datadyne pida asistencia al exterior mientras buscas al Dr. Carroll.



Decodificador de Puertas

Localización - Edificio G5: Reconocimiento
Un aparato descifra-códigos. Si el código es demasiado complicado, el Decodificador necesitará algún tiempo para finalizar su trabajo, y puede que el personal de seguridad se dé cuenta de tu presencia en ese intervalo.



Sin Recargas
Completa **Base Aérea: Espionaje** en el modo Agente Especial en menos de 3'11"

Escáner Rayos X
Completa **Área 51: Rescate**

R-Tracker
Completa **Ruinas Skedar: Santuario de Batalla**

Todas las Armas
Completa **Ruinas Skedar: Santuario de Batalla** en el modo Agente Perfecto en menos de 5'31"

Compinches

Púgil
Completa **Investigación Datadyne: Investigación** en el modo Agente Perfecto en menos de 6'30"

El As
Completa **Área 51: Infiltración** en el modo Agente Especial en menos de 5'00"





Pega y Corre
Completa **Villa Carrington: Rehén Uno** en el modo Agente Especial en menos de 2'30"

Alien
Completa **Nave de Ataque: Asalto Encubierto** en el modo Agente Especial en menos de 5'17"



DATADYNE
Te habrás percatado de que, hasta el momento, hemos escrito Datadyne con D mayúscula al principio. Sin embargo, en el juego, Rare la escribe tal que así: dataDyne. El motivo no está muy claro, aunque a nosotros, esta forma de escritura, nos recuerda a la de *WipEout*. Además, ¿por qué dataDyne y no DatAdyne o datAdYne? Sólo ellos lo saben.



EL BAFTA
¿Recuerdas el misterioso kit químico que había en un pozo de ventilación del nivel Facility de *GoldenEye*? En *Perfect Dark* hay detalles del estilo, si bien todavía no hemos dado con uno tan recóndito. De momento, el que más ha llamado nuestra atención es el premio Bafta escondido dentro de la caja fuerte el edificio G5. ¿Lo robó Datadyne de la colección que había en el vestíbulo de Rare, o es que el equipo de *PD* es algo prepotente y piensa que se va a llevar de calle el premio de este año? Lo cierto es que tampoco sería de extrañar.





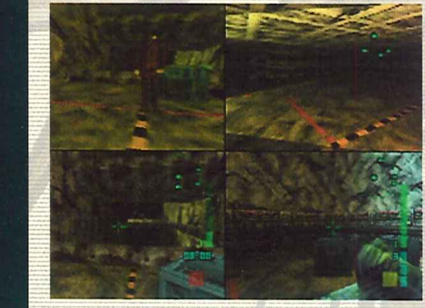
MULTIJUGADOR



***Perfect Dark* ofrece el catálogo de opciones para varios jugadores más extenso que se ha visto jamás. Puedes personalizar hasta el detalle más nimio del juego, desde el nombre de los equipos hasta las listas de armas, pasando por los radares personales. Aquí tienes una pequeña colección de nuestras opciones preferidas.**

LOS MEJORES COMPLEMENTOS

Cuatro mamotretos que, de seguro, causará sensación en cualquier partida a varias bandas.



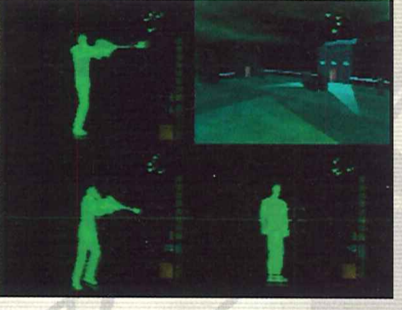
Slayer
El Slayer es un cohete Skedar por control remoto capaz de los destrozos más imponentes en las partidas para varios jugadores. Con ellos puedes perseguir al resto por los pasillos, o explorar las posiciones enemigas. Si los dominas, cuentas con una gran ventaja.



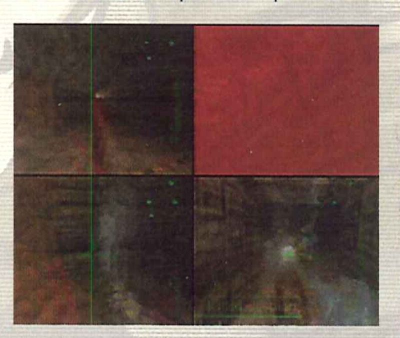
Bomba-N
Tus amigos te temerán cuando aprendas a utilizar la poderosa Bomba-N. Hace que las víctimas tiren las armas al suelo y empiecen a vagar dando tumbos, con la cabeza aturdida y la visión nublada. Un espectáculo penoso.



Farsight
El arma perfecta para no arriesgarse. Empúñala apuntando a un enemigo y utiliza el nuevo radar para saber la estatura media de tu objetivo. A continuación, enfoca a través de las paredes, dispara y... listo.

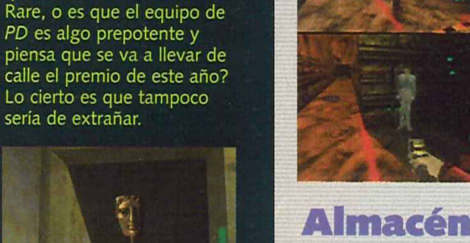


Empuje de combate
Con un Empuje de Combate, todo el mundo va a cámara lenta. Va de perlas para apuntar o agacharse, y el efecto en pantalla al inicio y al final es una auténtica pasada.



LOS MEJORES LUGARES

Casi todos son nuevos y diseñados especialmente para las partidas multijugador.



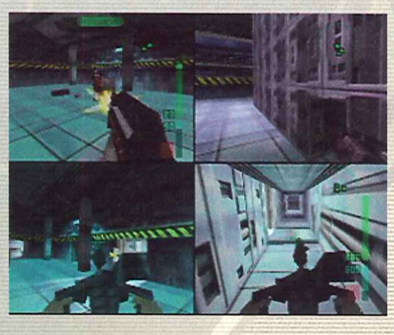
Barranco
El lugar ideal para utilizar tanto el Slayer como el Farsight, ya que dispone de espacios muy amplios a varias alturas. En el borde del abismo tienes una tubería por la que puedes trepar, además de un ascensor móvil.



Villa
Un sucedáneo de la villa de Daniel Carrington, con un montón de espacios abiertos y un túnel de arena que conecta las dos zonas principales. Ideal para una partida a "El rey de la colina", si bien los bots te acosarán.



Almacén
Es uno de los niveles más llanos, repleto de recovecos ideales para tender emboscadas y un montón de túneles por los que adentrarse. El nivel idóneo para enzarzarse en una batalla épica en equipo contra los letales bots. Acaba con ellos.



Área 52
Quizá el mejor nivel en todos los sentidos. Aparte de incluir tres niveles de *GoldenEye*, su trazado es fácil de aprender. Algunos lugares van de perlas para esconderse y cuenta con unas puertas automáticas de lujo.



LOS MEJORES SIMS

Los personajes controlados por la CPU (o sims en *PD*) pueden ser amigos y enemigos, y se presentan bajo 17 formas diferentes.



Sim Normal

El Sim Normal es un rival duro de pelar, pero no suele humillarte como hace el Sim Perfecto. Sin embargo, si lo ves muy negro, elige al Sim Básico. Pero no dejes que nadie se entere.



Sim Presa

Si te acaban de matar, lo más probable es que, cuando reaparezcas, haya un Sim Presa esperándote. Suele ir a por el jugador más debilitado, normalmente al que intenta recoger un arma.

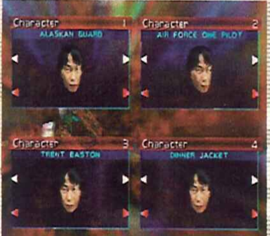
Sim Enemigo

El Sim Enemigo es un malcarado de cuidado, y la tomará con un jugador en concreto. Si tienes la suerte de no entrar en su lista negra, puedes anotarte unas cuantas bajas si te limitas a seguirlo en su incesable búsqueda de sangre fresca.



Shigeru

No es un tipo de simulante propiamente dicho, pero sí que puedes poner el careto de Shigeru al sim que más rabia te dé. Nosotros nos lo pasamos pipa luchando contra un equipo de Shigerus Perfectos en el Barranco, en el modo "Rey de la colina" con Slayers. Como era de esperar, nos mataron a todos, pero la diversión estuvo garantizada.







LOS DESAFÍOS

Hay 30 desafíos de combate que van de muy fácil a increíblemente difícil. Puedes jugar a cada uno de ellos hasta con tres amigos, si bien el número de sims con los que te verás las caras aumenta en proporción al número de jugadores. Cuando llegues al desafío número 20, más o menos, empezarás a temer la destreza de los sims, pues, a estas alturas, cada encuentro se resuelve con tu muerte impepinable, ya sea por un tiro en la cabeza o, peor aún, por la acción de un misil lanzado con un Slayer o un Devastador capaz, incluso, de acabar con todo el equipo. Cuantos más desafíos ganes, más escenarios podrás elegir, así que vale la pena practicar.

Desafío 4

RDLC • Sims Normales • Skedar • Dificultad: 1

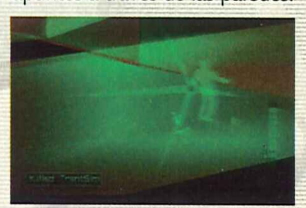
Un desafío sencillo al "Rey de la colina" que sólo se complica si permites que los sims consigan hacerse con demasiados escudos. Una buena introducción a esta modalidad de juego.



Desafío 9

Combate • Sims Expertos • Barranco • Dificultad: 2

Disparos letales con Farsights en el entorno incomparable del Barranco. Es bastante fácil, siempre y cuando no confundas a los miembros de tu equipo con sims enemigos cuando apuntes a través de las paredes.



Desafío 15

Maletín • Sims Expertos • Rejilla • Dificultad: 4

"Aguantar el maletín" es muy parecido al juego de la Bandera de *GoldenEye*, por lo que no te resultará difícil hacerte una idea. El arma ideal es el Devastador, utilizado a cada momento por los sims.



Desafío 20

Pop a Cap • Sims Perfectos • Cloacas • Dificultad: 5

En el escenario Pop a cap debes proteger a un objetivo asignado a tu equipo: En este caso, un niño sim. Si los enemigos te ven antes de que puedas matarlos, ya puedes despedirte.



Y mucho más...

Además de todos estos escenarios para partidas multijugador, hay dos juegos extra para dos jugadores. No está mal.



Funciona mejor si ambos jugadores se reparten la ardua tarea de cargarse enemigos.

Cooperativo

Alíate con un amigo para afrontar las misiones para un jugador. Si un miembro muere, reaparece al principio del nivel. También puedes jugar a este modo con un sim, sobre todo si eres un desastre con este juego. Puedes elegir a Velvet, la hermana de Joanna, desde el principio. También podrás acceder a otros sims mediante trucos.



Joanna es la de la pantalla de abajo. Arriba está el agente enemigo.

Contra-operativo

Un jugador controla a Joanna, mientras que el otro juega con toda la fuerza enemiga. Para ser sinceros, no hemos jugado con esta novedad durante mucho rato. Funciona mejor en el modo Agente Perfecto, ya que los enemigos mueren de un solo disparo en los niveles más sencillos.

EXPANSION PAK

Si no dispones de Expansion Pak, no has de ponerte nervioso. Lo necesitas para jugar a las misiones en solitario, al modo cooperativo o las partidas para cuatro jugadores, pero puedes acceder a un modo limitado para dos jugadores. Te permite afrontar los desafíos y todos los simuladores de combate normales en pantalla con formato reducido. No es lo más idóneo, pero al menos podrás tirar hasta que consigas hacerte con un pak (estamos seguros de que, al final, te comprarás uno).



NUEVA INTRO

Cuando hayas completado el juego en el modo Agente, verás que la secuencia de introducción ha sido remplazada por el estupendo espectáculo de luces de Perfect Dark que aparece tras los créditos. Es una pasada, sobre todo si dispones de una gran pantalla y apagas las luces. Verás un logo enorme que cruza la pantalla, música de ambiente y un montón de efectos de un rojo sangre que emergen desde el fondo de la pantalla. Sin darnos cuenta, nos trasladamos a la época de la "fiebre del sábado noche". Qué tiempos…



GO! GO!

CRONO SALVADOR
Lo malo de *GoldenEye* cuando intentabas conseguir un truco era que, después de pegarte la paliza para acabar una misión, descubrías que te habías pasado del tiempo y no habías logrado tu objetivo. Ahora puedes utilizar el crono opcional de misión para saber en todo momento si vas bien para conseguir tu objetivo. De este modo, si ves claro que no te va a dar tiempo, puedes salir y volver a intentarlo.







DE SALTO EN SALTO
Parece ser que, en cierto modo, los creadores de *Perfect Dark* han hecho caso de las múltiples peticiones que insistían en dotar de la habilidad del salto a los personajes del juego. Si bien un salto mediante el botón R al estilo de *Turok* estaba desconcertado, al menos puedes dejarte caer desde las cornisas y volar por el aire para aterrizar en la plataforma inferior, algo muy útil sobre todo en las partidas para varios jugadores. También puedes subirte a bordillos y cajas, siempre y cuando no sean demasiado altos. Con esto queremos decir que no siempre deberás buscar una rampa o una escalera, y que podrás atajar por ciertas esquinas para rebajar tus mejores tiempos.



PROTEGE Y SOBREVIVE

ESCENARIO - ÁREA 51: HUIDA

En esta misión debes proteger al personal clave mientras trabaja. Te ofrecemos un análisis detallado de un pequeño tramo.

1 Cita con Jonathan, el topo del Instituto Carrington en Área 51. Han descubierto su doble juego, pero conoce la única salida.



2 De camino al edificio principal te encuentras con una emboscada. La granada del SuperDragon sirve para salvar el pellejo.



3 Jonathan debe dar con el tramo de pared que conduce al hangar principal. Estará un rato buscando.



4 Los refuerzos del Área 51 pasan por esa puerta. No estaría mal hacer rodar uno de esos barriles explosivos hasta su posición para pillarlos por sorpresa.

5 Tras colocar las cargas en el lugar adecuado de la pared, Jonathan puede cubrirte mientras los vigilantes cruzan la puerta.



6 Retrocede tanto como puedas: la carga es tan potente que puede atravesar la pared del hangar y acabar contigo si estás demasiado cerca.

7 A continuación, cuélate por el agujero y entra en el hangar, lugar en el que volverás a encontrarte con Elvis.



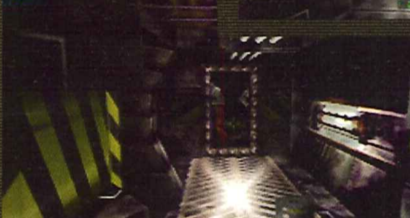
JUEGO SUCIO

ESCENARIO - PELAGIC II: EXPLORACIÓN

El enemigo muy numeroso, así que nadie va a echarte en cara tu juego sucio.

1 Estás a bordo del navío investigador de las profundidades del mar. Las alarmas se han activado y los guardianes se aproximan a intervalos. Mata a todos los que puedas.





2 A continuación, haz estallar la Bomba-N. Los atolondrados vigilantes tirarán sus armas y empezarán a pulular como zombis.

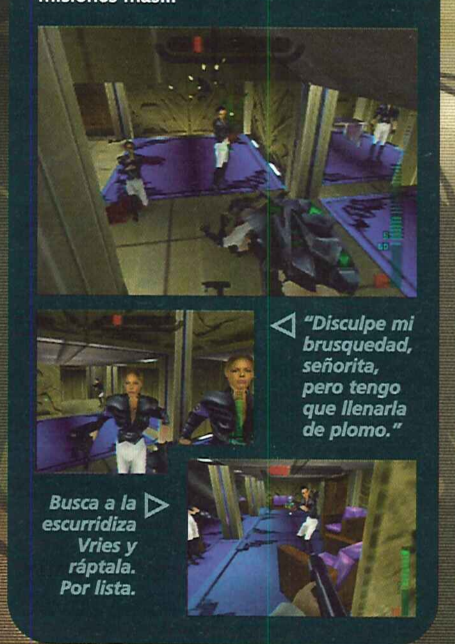
3 En ese momento entra en acción la inestimable Ametralladora Lapa. Masacra a los atontolinados antes de que recobren el sentido.

4 Es increíble lo que puedes llegar a conseguir con cuatro cachivaches de alta tecnología y una carencia total de escrúpulos.



PRIMERA MISIÓN EXTRA

Una recompensa excelente por completar el juego. Tras pegarte 17 niveles seguidos metido en el pellejo de una chica que a todo tío que se cruza en su camino, tienes la oportunidad de cambiar las tornas. En la Venganza de Mr. Blonde controlas al mismísimo villano, y todos los enemigos son chicas. Irrumpes en el edificio Datadyne, armado con un mecanismo de invisibilidad y una Bomba Espía, acabando con toda aquella que ose interponerse en tu camino. Además, puedes dar con dos misiones más...



"Disculpe mi brusquedad, señorita, pero tengo que llenarla de plomo."

Busca a la escurridiza Vries y ráptala. Por lista.

JUERGA ASESINA

Si eres de naturaleza aprensiva, será mejor que no sigas leyendo. ¡Te lo avisé! Dichosa manía de mirar las fotos antes de enterarte de la película.

Baño de Sangre

Ni a Tarantino se le ocurriría ser tan bestia. Mis condolencias a la familia del finado. Si te arrodillas al lado del cadáver y disparas, puedes salpicar sangre en la dirección que prefieras.





Montaña humana

Con esta escena nos partíamos de risa. El tipo que hay bajo esta pila hubiera muerto aplastado de no ser que ya tenía el cuerpo lleno de plomo.

Sálvese quien pueda

A veces no es mala idea rematar con una bala extra al enemigo caído, para asegurarse. De este modo, si se estaba haciendo el muerto, dejará de dedicarse por siempre a la interpretación.

MODO EN ALTA RESOLUCIÓN

Si hay algo que no esperábamos de Rare, es que se molestaran en incluir un modo en alta resolución al estilo de Acclaim, pero ahí está, como una más de las innumerables opciones extra de este juego. Puedes activarlo desde el menú de pausa y, la verdad es que el aspecto de los gráficos mejora muchos enteros. La diferencia salta a la vista, si bien la velocidad se ve afectada en los escenarios más grandes y durante las peleas. Preferimos jugar con la resolución normal. Todas las capturas que ilustran esta review han sido tomadas con la resolución estándar.



DESLUMBRANTE



Hace ya algunos meses, cuando publicamos la lista con las diez sugerencias que a la gente le hubiera gustado ver en *Perfect Dark*, la iluminación a tiempo real se encaramó al primer puesto. Y los de Rare debían estar al loro, porque han cumplido con esta demanda, al igual que con casi todas las demás. La verdad es que se agradece...

Iluminación completa

Todas las fuentes de luz del juego son de auténtico lujo. Su aspecto es increíble, pero tienen un fallo: pueden deslumbrarte a la hora de apuntar...



Iluminación parcial

¡Pero puedes cargarte las luces! Si disparas a un foco, parpadeará y zumbará durante un instante. Si le disparas de nuevo, se apagará para siempre.



Oscuridad

En la oscuridad, colócate las gafas de Visión Nocturna o el Escáner IR. No olvides que debes quitarte las gafas cuando los guardianes intenten cegarte en el nivel tres.



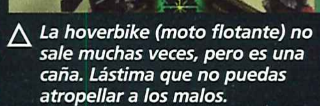

GO! GO!





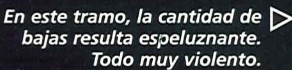
RESUMEN FINAL
Una vez completado el juego, puedes leer un resumen de cada nivel en uno de los ordenadores del Instituto, seguramente para aclarar un poco las cosas si no te habías enterado del todo. La forma más fácil de hacerse un lío es jugar en el modo Agente, ya que sólo ofrece una pequeña parte de las misiones del modo Agente Perfecto. Ciertas cosas que ocurren en las escenas de vídeo no aparecen en el modo Agente, por lo que resulta complicado seguir el argumento.





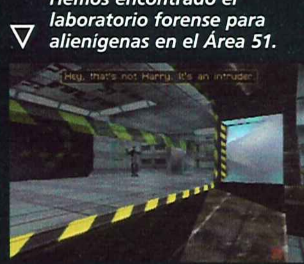
La hoverbike (moto flotante) no sale muchas veces, pero es una caña. Lástima que no puedas atropellar a los malos.

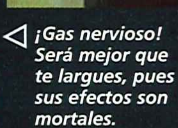
Esa esquirla metálica de la derecha es una ametralladora lapa en pleno proceso de recarga.



En este tramo, la cantidad de bajas resulta espeluznante. Todo muy violento.

Hemos encontrado el laboratorio forense para alienígenas en el Área 51.

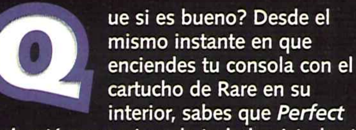






¡Gas nervioso! Será mejor que te largues, pues sus efectos son mortales.

Incluso los guerreros Skedar sucumben a una buena lluvia de plomo.



Que si es bueno? Desde el mismo instante en que enciendes tu consola con el cartucho de Rare en su interior, sabes que *Perfect Dark* está por encima de todo lo visto hasta ahora, y que dentro del Instituto Carrington te espera tanta diversión que, seguramente, todavía pasará un buen rato antes de que decidas adentrarte en la primera misión.

Después de obligarnos por la fuerza a salir de la galería de tiro y de la sala de entrenamiento, convencidísimos de que éramos unos expertos infalibles en *GoldenEye*, seleccionamos el nivel de dificultad Agente Perfecto desde el principio. Dos minutos después, tras sucumbir en una humillante derrota, decidimos conformarnos con el modo Agente, al menos por el momento. Para apreciar en todo su esplendor las cotas de calidad que Rare ha alcanzado con este juego, uno necesita un poco de libertad para explorar sin que le vuelen la tapa de los sesos a las primeras de cambio.

La atención por el detalle es tan minimalista que parece increíble. Casi todos los niveles incluyen estancias que no son más que parte del escenario, y en el rascacielos de Datadyne hay plantas enteras que no hace falta que visites, pero por las que no podrás evitar pasar para maravillarte de su perfección, de esas mesas de trabajo con ordenadores en funcionamiento, o de esas salas de asueto en las que los vigilantes aprovechan su tiempo libre para tomarse un café. El realismo afecta también a la animación de los personajes: si pillas a alguien por sorpresa, lo más normal es que dé media vuelta y empiece a repartir plomo a diestro y siniestro. O quizá salga corriendo al tiempo que aúlla "¡Está aquí, está aquí!". O tal vez se le atasque la pistola y pierda unos pocos segundos intentando desencasquillarla mientras se lamenta por su mala suerte, momento en el cual le das a probar un poco de jarabe de plomo, no sea que te esté





Es tan complicado, que hay ciertos escenarios y personajes que algunos jugadores no verán jamás...



Te esperan en cuanto se abra el ascensor. No dejes descansar al gatillo.

Por aquí hay un montón de enemigos con pistolas tranquilizadoras.

Viaje a las profundidades del mar. La cosa empieza a complicarse.

Este juego ofrece todo lo que cualquier jugador podría desear. No te lo pierdas.

Los Skedar son capaces de reducir tu barra de energía a la mitad con una sola ráfaga.

Destruye las armas de vigilancia, como en el anterior juego de Rare.

Arrodíllate y reza por tu vida, estúpido esbirro de Datadyne.

tomando el pelo. También puedes dejarlo tieso con la culata de tu pistola, si eres de los que no pueden ver sangre.

Cualquiera de estos detalles sería una característica a destacar en cualquier otro juego, pero en la explosión de originalidad que sacude a *Perfect Dark*, no son más que puntos de atención que se pierden en un mar de otros muchos toques igualmente impresionantes como, por ejemplo, el hecho de que puedas disparar a un guardián mientras está muriendo, momento en el cual el pobre desgraciado intenta retirar un tanto la cabeza si es que le estás apuntando. Lo cierto es que este detalle nos ha parecido sumamente increíble.

También cabe destacar que todos los personajes tengan algo que decirte, aunque tan sólo sea un grito ahogado o los últimos estertores de agonía. También hablan tus amigos en el modo cooperativo o en las misiones donde recibes ayuda del resto de miembros del equipo. Estamos ante el entorno más realista que hemos visto jamás, por lo que no es de sorprender que al final hayan prescindido del mapeado de texturas de las caras. Si lo hubieran mantenido, mucho nos tememos que la experiencia de jugar a *Perfect Dark* hubiese sido distinta.

Las misiones, en su mayoría, son mucho mejores que las de *GoldenEye*. En lugar de niveles aburridos del tipo Statue o Streets, incluye escenas mucho más emocionantes en las que debes proteger a cierto personaje o hacer frente a un asalto prolongado. Incluso en los niveles más grandes, la acción siempre está bien centrada.

Algo que no ha sido del gusto de todo el mundo es el paso de enemigos humanos a extraterrestres (tipo *Turok*) en los dos últimos niveles, si bien esto es un tema de preferencias personales. En líneas generales, todos coincidimos en que el último nivel, el de las Ruinas Skedar, es uno de los puntos fuertes del juego, aunque si no te va demasiado freír con el láser a los lagartos, puede que no te lo pases tan bien como en misiones anteriores.

El único problema de *Perfect Dark* es que quizá te sobrepase la cantidad de opciones diversas disponibles. Acostumbrarse al ritmo que impone el modo Agente Perfecto lleva su tiempo, pero en la galería de tiro, las medallas de oro están diciendo "gáname", hay un montón de trucos por descubrir y la selección más increíble de juegos para varios jugadores que puedas imaginar. ¡Suplicarás días de 36 horas!

El modo multijugador es tan bueno que podría haberse lanzado como juego independiente por méritos propios; de hecho, hace que el mismo *Turok: Rage Wars* parezca cosa de principiantes. Los sims son súper inteligentes, mucho más letales que cualquier jugador humano (de momento, no hemos podido ganarles a todos). Justo cuando empiezas a pensar que ya les has tomado la medida en los desafíos, vas y descubres un sim mucho más mortífero que te pondrá de los nervios. Si no te ves con ánimos para retar de nuevo a la CPU, *Perfect Dark* cuenta con un modo para cuatro jugadores. Los escenarios son excelentes y la oferta es muy amplia, aunque necesitarás desbloquearlos a medida que superes los desafíos. Son tan complicados que hay algunos escenarios y personajes que muchos jugadores jamás podrán disfrutar hasta que Rare se decida a publicar códigos para los trucos. No obstante, y gracias a unas estadísticas súper detalladas (que incluyen la distancia recorrida hasta el momento, los disparos efectuados, las bajas, las victorias y demás), con lo que tengas hasta la aparición de los trucos te sobrará para estar más que entretenido.

Perfecta Dark es IM-PRESIONANTE. Cuenta con todo aquello que hizo de su antecesor un clásico y lo eleva a la enésima potencia en todos los aspectos. Ahora que otras empresas de desarrollo empezaban a conseguir la calidad de *GoldenEye*, Rare ha vuelto a elevar el listón.

SONIDO **Todos los personajes tienen algo que decir, aunque sólo sea un grito ahogado o sus últimos suspiros.**



sus más y sus menos

+
- Técnicamente asombroso.
- Misiones ingeniosas.
- Opciones multijugador infinitas.
- Súper entretenido.

-
- ¿Demasiado difícil para algunos?

Si esto te gusta...

GoldenEye
Nintendo
N64/1, 94%
A partir de ahora, el segundo mejor shooter en primera persona del mundo.



10 GRÁFICOS
Niveles enormes, iluminación a tiempo real, animaciones de lujo y sangre a borbotones.

10 SONIDO
La mejor música de Rare hasta la fecha, acompañada de unos efectos de sonido tremebundos.

9 TECNOLOGÍA
Todo el tiempo invertido en su desarrollo ha merecido la pena. Es nítido, rápido y alucinante.

10 DURABILIDAD
Es el juego más grande del mundo, y tiene el mejor multijugador que se ha visto jamás. Te durará años.

VEREDICTO
Jugable a más no poder y enorme como ningún otro. Si tuvieras que elegir un único juego para tu N64, éste sería el ganador sin discusión. Sin duda.









CONTINUARÁ

AGOSTO

¡No te pierdas nuestro estupendo regalo de *Perfect Dark*! Además de un montón e información que no nos ha cabido en la review de este mes.

SEPTIEMBRE

¿Estás estancado en algún punto del juego? Entonces necesitarás la ayuda de nuestra guía con los mejores consejos.

OCTUBRE

Pon a prueba tu habilidad como jugador de *Perfect Dark* con nuestros retos. ¿Serás capaz de superarlos?

Esas ampollas en los pulgares podrían infectarse. Deja que el doctor te las cure.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla,
He encontrado una Arena de Combate K. Rool en *Donkey Kong 64*, justo frente al cuartel general de Snide en Islas DK. Pero, no consigo encontrar las demás. ¡Estoy desesperado! ¡Ayúdeme, se lo ruego!
Raúl Martínez, Benidorm (Alicante)

El sabio doctor se entretiene jugando al Buscaminas en su PC.
De acuerdo, Raúl. Te has ganado esta lista:
Jungla Jocosa: *Frente a la tienda de Funky.*
Azteca Airado: *Aparece después de que Lanky dispare al águila.*
Fábrica Frenética: *Tira de la palanca junto a la sala del Scalextric de Tiny.*
Galeón Gafe: *Utiliza el Puñetazo Primate de Chunky en la sala que hay debajo de Cranky.*
Selva de Setas: *De noche, detrás del seto cubierto por lianas.*
Cuevas Cristalinas: *En la cabaña con baldosas de Donkey.*
Castillo Canguelo: *Recoge la banana dorada que hay en el invernadero.*
Escondite Extremo: *En lo más alto de la máquina grande.*
Islas DK: *Dispara al champiñón que hay en el techo de la entrada a Selva de Setas con el Kong de color adecuado y, luego, utiliza la chapa Chunky.*

Dr. Vainilla,
En *Mystical Ninja 2* tengo problemas para llegar a Creep Village. Como Yae, he esperado el autobús, pero no pasa nada. ¿Cuánto debo esperar? ¡A mí me va a dar algo!
Natalia Serrallonga, Palma de Mallorca.



El Dr. Vainilla bebe un sorbito de zumo de melocotón.
Mi querida Natalia, deberás esperar toda la noche (¡es como la vida misma!). Pero has de saber que si no venciste a Dochuki al final de Dream Castle, el autobús esqueleto nunca llegará.

Dr. Vainilla,
Estoy atascado en *Super Smash Bros*, justo cuando he de completar la práctica "Bonus 1" con Yoshi. En concreto, no consigo destruir los dos objetivos del principio: están debajo y a la derecha. ¡Écheme una mano!
Manuel Arce, Madrid

El Doctor se pone a silbar al ver aparecer a la enfermera.
¡Y la pierna si hace falta! Pero, los objetivos son más fáciles de lo que crees, Manuel. En el de la derecha puedes utilizar la destructora patada de Yoshi (izquierda, rápidamente derecha y A). En cuanto al objetivo inferior, puedes deslizarte bajo los muros en forma de V, utilizar Arriba y después B para flotar y finalmente destruirlo. Deja este objetivo para el último, así el nivel se acabará antes de que Yoshi muera en la caída.



Dr. Vainilla,
Silicon Valley es para mí peor que un dolor de muelas. Me he quedado encallado en las Alcantarillas Apestosas, porque no encuentro la tarjeta electrónica. ¿Dónde diablos está?
Jorge Salmerón, Burgos

El Dr. Vainilla está chorreando de sudor.
¡Encantado de ayudarte! Justo al principio, atrapa una rata en los túneles; luego, colócate debajo del conducto que hay cerca y mata al zorro con una o dos cacas explosivas. Apodérate del cuerpo del zorro y sube a la plataforma inclinada junto al río de aguas residuales. Ahora sí que puedes recorrer los pasillos en busca de una puerta automática, tras la cual se esconde la tarjeta electrónica que necesitas.



Dr. Vainilla,
¿Cómo puedo derrotar al segundo jefe, Mr Clown, en *Glover*? Lo he intentado todo, incluso algunos trucos. ¿Tiene remedio mi problema?
Txiqui Iturralde, Vitoria.

El Dr. Vainilla empieza a dar cabezazos en la mesa, hasta que consigue romperla.
¿Ves, Txiqui? Eres el vivo ejemplo de que hacer trampas no lleva a ninguna parte. Para vencer a Clown, lanza la bola contra tres objetivos, cada uno de los cuales aparecerá después de haber dado un leve toque al anterior. Los dos primeros están en las paredes, mientras que el tercero está encima de la puerta. Una vez que la bola haya tocado los tres objetivos, un piano se precipitará sobre la cabeza de Clown y éste morirá en el acto.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... **Código Postal** ....

CÓMO...
puntuar alto en
TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Deslízate sin parar con nuestra guía definitiva para el fantástico simulador de *skateboarding* de Activision.

Tony ha estado circulando por la PlayStation desde hace tiempo y con gran éxito, sobre todo entre los jugadores estadounidenses, a quienes este deporte rechifla. *Tony Hawk's Skateboarding* te propone una interesante mezcla, al combinar los mejores elementos de *1080°* con unos entornos preciosos. Patina sobre un coche de policía o practica piruetas aéreas en una piscina. Ya sabes, ese tipo de cosas.

No obstante, en la continuidad hallarás la clave para obtener una puntuación realmente abultada. Para que dejes con la boca abierta a tus amigos, practica las técnicas y los consejos que hemos recopilado para ti. Si lo haces así, descubrirás que, pronto, la cifra de tu marcador es astronómica. Así que, ¡adelante y que no te falle el equilibrio!

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Tony Hawk's Stakeboarding* en el número 30 y llegamos a la siguiente conclusión:

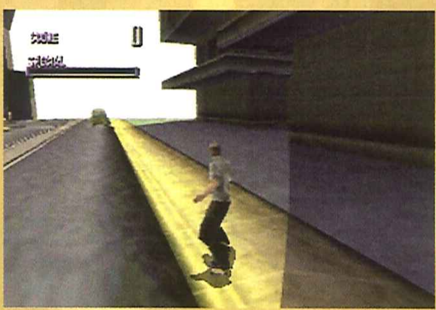
"Original, intuitivo y divertido. El primer juego de *skateboard* para N64 sienta un precedente de calidad."

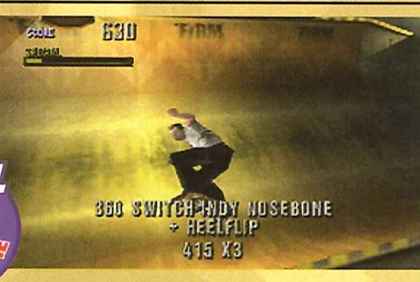


¡A por los puntos!

Cinco consejos para conseguir subir tu marcador a las nubes.

1 *Mucha dedicación, eso es lo que necesitas. Dedica mucho tiempo a patinar por libre cada uno de los circuitos. Recórrelos, apréndetelos e idea un plan de acción.*





2 *Vueltas y más vueltas. Apuesta por las piruetas complicadas y no te conformes con realizar sólo una. Si quieres elevar tu marcador, procura tener siempre cerca una barandilla para deslizarte por ella, recurre a un salto de barandilla a barandilla o un reforzador.*



3 *Variedad en las acrobacias. El sistema de puntuación penaliza gravemente la repetición. De hecho, una pirueta repetida puntúa la mitad, incluso si no logras hacerla. Y si caes, ya ni te contamos...*

4 *Intenta hacer volteretas rápidas de 180° mientras te deslizas. Así sacarás el mayor partido a los cientos de superficies deslizables.*





5 *El primer combo es el más importante, pues es el que más puntúa. Procura que sea espectacular y ¡no lo estropees!*

Warehouse

Es el primer circuito y el sitio ideal para poder pulir tu estilo.

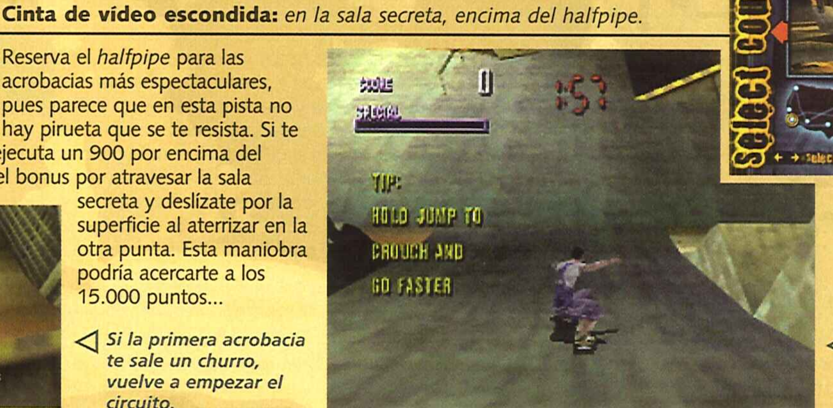


Cinta de vídeo escondida: *en la sala secreta, encima del halfpipe.*

Reserva el *halfpipe* para las acrobacias más espectaculares, pues parece que en esta pista no hay pirueta que se te resista. Si te apetece un desafío, ejecuta un 900 por encima del *halfpipe*, embólsate el bonus por atravesar la sala secreta y deslízate por la superficie al aterrizar en la otra punta. Esta maniobra podría acercarte a los 15.000 puntos...



◁ *Si la primera acrobacia te sale un churro, vuelve a empezar el circuito.*



◁ *En la cuesta inicial ya puedes fardar con piruetas de todo tipo.*

Puntuación a batir: 251.234

EL MEJOR PERSONAJE

No se nota mucho la diferencia, pero Jamie Thomas es un patinador urbano, lo que significa que puedes hacer volteretas sin tener que preocuparte demasiado por el dolor de las caídas. Además, la mayoría de sus movimientos especiales son sencillos, por lo que sólo necesitas presionar arriba y abajo para que se ejecuten.





School

Este nivel, con miles de objetos por los que deslizarse y dos piscinas para presumir de acrobacias aéreas, es el mejor en todos los sentidos. Diversión a tope.

Cinta de vídeo escondida: *en el techo del gimnasio. Salta al área elevada. Desde allí, deslízate por el tablón de la esquina hasta otra área elevada.*



El salto inicial te permite ejecutar una o dos piruetas rápidas antes de deslizarte por la superficie a la que irás a parar. Haz un salto, seguido de una rápida pirueta con patada (kick trick), y ganarás bastantes puntos. Luego, baja los escalones, consigue hacer la pirueta y ve hacia las piscinas para un momento glorioso de acrobacia aérea. Por el camino, deslízate por todas las superficies que se presten a ello. La pista tubular de este nivel es magnífica, pues es muy versátil. Deslízate por las barandillas para lograr algunos puntos extra e, incluso, un bonus de barandilla a barandilla. Algunas de estas maniobras pueden reportarte puntuaciones de cinco cifras si se ejecutan correctamente.



Empuja el stick hacia delante para salir de la piscina cuando acabes. ▷

Puntuación a batir: 198.487

Mall

En este entretenido nivel hay una mina de superficies para deslizar, empezando por los peldaños y las escaleras mecánicas.

Cinta de vídeo escondida: *Accede al modo de patinaje libre (free skating) y encuentra las dos barandillas suspendidas del techo. Luego, vuelve a la partida propiamente dicha. Lánzate desde una parte alta y deslízate por una de las barandillas. Salta justo en el momento que veas la cinta encima de ti.*



Deslízate por el borde derecho de la cuesta justo al lado de donde encuentras la K. Después, salta a una de las cuatro barandillas que hay al final. También puedes deslizarte por la enorme barandilla de delante de la cafetería. Desde el piso superior, salta y haz lo posible por aterrizar en una de las barandillas de debajo. Los puntos te irán de maravilla.





◁ *En la variedad está el gusto. No repitas piruetas.*

▽ *"Mira mamá, ¡sin manos!"*

Puntuación a batir: 201.785



PERSONAJES OCULTOS
No te vamos a aguar la fiesta mostrándote Officer Dick o Private Carrera, pero recoge 30 cintas y tres medallas con cualquiera de los personajes y míralos en todo su esplendor...



Skatepark

La primera competición. Enfréntate a los demás patinadores para ganar una medalla de oro, plata o bronce.

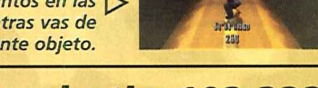


Puede ser tuya si consigues superar un tramo en concreto. En la salida, tienes a tu izquierda un halfpipe muy grande. Ve hacia el extremo por el exterior de la pista y haz una pirueta. Después de aterrizar, da media vuelta y vuelve embalado. Mantén presionado Arriba, pulsa C-arriba y salta para deslizarte por las barandillas del techo. Sigue deslizándote durante un rato, realizando una o dos piruetas de paso, y ejecuta una pirueta con patada al bajar con el fin de conseguir una mayor puntuación. El halfpipe que hay cerca va muy bien para puntuar, puesto que lo tienes enfrente cuando empiezas.

△ *Deslízate por la viga que hay sobre el halfpipe. Es difícil, pero vale la pena intentarlo por la puntuación.*



◁ *Como pierdas el equilibrio después de haber llegado hasta ahí, te vas a tirar de los pelos.*



Recoge algunos puntos en las barandillas, mientras vas de camino al siguiente objeto. ▷

Puntuación a batir: 102.322

Downtown

Intenta por todos los medios saltar desde un coche (en marcha) en este paisaje urbano.





Cinta de vídeo escondida: *Sube a la azotea por medio del camión aparcado, que forma una oportuna rampa. En la fuente, inmediatamente a tu izquierda, verás la rampa que conduce a la cinta. Necesitarás ir muy embalado para poder efectuar el salto.*

En esa misma ruta, deslízate por las tres barandillas consecutivas, o la grande que hay al principio. Gana velocidad, ejecuta un salto para ir desde la primera rampa a la primera barandilla. Recurre a algunas piruetas con patada vistosas de camino a las dos siguientes barandillas. Incluso el semáforo te puede servir. Para ir bien, deberías llevar acumulados unos 15.000 puntos. A la izquierda de la salida hay una especie de pista tubular.



◁ *Hay multitud de barandillas deslizables alrededor de esta fuente.*



△ ***Puedes conseguir una enorme puntuación al principio si te deslizas por la cornisa de la izquierda.***

◁ ***Salta sobre el coche y ganarás 1.000 puntos de bonus.***

Puntuación a batir: 215.371

Downhill Jam

Muchas oportunidades para efectuar saltos enormes y barandillas altas estratégicamente situadas.





Cinta de vídeo escondida: *Utiliza la barandilla elevada de la izquierda, justo al principio, para alcanzar el área elevada de la derecha, por encima del halfpipe. Deslízate por la barandilla que va hacia la izquierda e irás a parar a un lugar donde has de seguir la pared para atravesar el hueco. Luego, salta a la estructura rocosa y pasa la señal. Otro hueco impresionante. Lo siguiente que has de hacer, es acumular velocidad para poder ejecutar el gran salto. Un poco a la derecha, en el aire, está la cinta. La cosa está difícil.*

El halfpipe aquí es una buena elección, aunque también puedes utilizar la barandilla junto a la E (justo arriba de un quarterpipe alto a la izquierda). Realiza kickflips (piruetas con volteretas y patadas). Si saltas desde ahí, puedes ir a otra barandilla, con lo que sumarás un montonazo de puntos.

La zona del halfpipe es el lugar ideal para los saltos de altura. ¡Cuidado dónde aterrizas! ▷





◁ *Esa barandilla conduce a lo alto de la presa (además de a por puntos y una cinta escondida).*

Puntuación a batir: 70.617

Burnside

El ritmo es más rápido en la segunda competición del juego. Este patinódromo ofrece muy buenas oportunidades para combos, así que planea una buena ruta.

Aquí, los movimientos únicos de cada personaje cobran especial importancia. La zona de los bloques de cemento va que ni pintada para realizar multitud de deslizamientos. O si no, podrías intentar ejecutar algunas piruetas aéreas espectaculares en el ojo. El mejor tramo, sin embargo, es la zona de quarterpipes de la esquina. Hay una pared por la que puedes deslizarte y aplicar esos importantes combos.



Este parece el ojo del Gran Hermano. Realiza algunas piruetas espectaculares para impresionar a este mirón.

En este circuito, puedes hacer cientos de combos.

Saltar de una plataforma a otra da un buen empujoncito a tu marcador.

Después de deslizarte, bájate con un kickflip u otra pirueta similar. También puedes hacer piruetas mientras te deslizas.



Puntuación a batir: 273.202

San Francisco

Date el gustazo de patinar sobre unos cuantos coches de policía.

Cinta de vídeo escondida: *Hay varias maneras de conseguirla. La más fácil es ir hacia la derecha al pie de la colina y luego saltar al quarterpipe de la izquierda cuando llegues al final. Deberías aterrizar en una plataforma. Quédate en ella hasta que llegues a la azotea. Utiliza la primera rampa para realizar un kickflip y la segunda para impulsarte hacia el aire, atravesando zumbando la preciosa glorieta.*

La zona del centro es estupenda para deslizarse, y el área llana que hay después del halfpipe te da la oportunidad de enlazar saltos y deslizamientos. Si eso falla, puedes acumular muchos puntos en el halfpipe de la izquierda.



Mantén el equilibrio con pequeños toques en el D-pad.

Añade el movimiento especial del patinador a un combo normal.





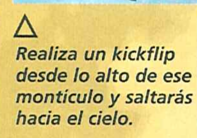
Si saltas cerca de una pared, pulsa C-arriba y conseguirás resbalar por ella.

Puntuación a batir: 184.566

Roswell

A los alienígenas les encanta patinar. Ya es oficial.

Una pirueta Benihana de 720° puede ser un buen comienzo. Luego, gira a la derecha. Ve hacia el quarterpipe, deslízate y recuerda utilizar kickflips. Si vas embalado, puedes saltar para deslizarte por el conducto metálico que sigue y un extra por enlazar con otra plataforma. Practica este combo y puedes anotarte unos 40.000 puntos: consigue un nollie + un madonna de 720° y la barra especial parpadeará en amarillo, algo que siempre va de perlas si es que sabes para qué sirve. Las barandillas del centro deberían servirte para unos prácticos enlaces, imprescindibles en una buena carrera. También hay una fuente tras una puerta en la esquina, ideal para ejecutar unas cuantas piruetas aéreas magistrales.



Realiza un kickflip desde lo alto de ese montículo y saltarás hacia el cielo.

El circuito más difícil donde los haya.





¡Qué pena que no te den puntos extra por patinar sobre los alienígenas!

Éste es un buen lugar para conseguir un bonus por enlace.



Puntuación a batir: 172.118

CÓMO... vencer en OPERATION WINBACK

Camina de puntillas hacia la victoria con nuestra guía para *WinBack*.

Este excelente *shoot 'em up* de Koei es la contrapartida perfecta para los usuarios de N64 ante el famoso *Metal Gear Solid* para PlayStation, un juego que mereció los mayores elogios debido a su gran inventiva y apasionante jugabilidad.

Sin embargo, *WinBack* ofrece lo mismo, y mucho más. Su agradable mezcla de intenso tiroteo y sigilo digno del más alto espionaje ha calado hondo entre los jugadores estadounidenses, los primeros que pudieron disfrutarlo. Sin embargo, ahora eres tú, afortunado nintendero, quien puede asumir el papel de Jean-Luc Cougar mientras se enfrenta a personajes de la catadura de Gunt, Deathmask y... Cecile. Para hacerles morder el polvo, aquí tienes la completa guía de *M64* para *WinBack*.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Operation WinBack* en el número 30 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Si siempre quisiste ser como Clint Eastwood, este juego es lo más parecido a una Magnum 44."

64 STAR GAME

83%

ACTIVA TODOS LOS MODOS

Completar el juego rápidamente o en los niveles de dificultad más duros te reporta todo tipo de recompensas.

MODO DE PRUEBA

Acaba el juego en dificultad Fácil para poder abrir cualquier nivel. Mata a todos los terroristas con disparos en la cabeza en el menor tiempo posible.

TRIAL -NORMAL-

CONTROL CENTER		
GROUND	STAGE 24	PTS.
OFFICE	STAGE 25	PTS.
FACTORY	STAGE 26	PTS.
CENTER	STAGE 27	PTS.
EXIT	STAGE 28	PTS.
	STAGE 29	PTS.
	STAGE 30	PTS.
	STAGE 31	PTS.

MODO DE MÁXIMA POTENCIA

Acaba el juego en dificultad Media y accederás al modo Máxima Potencia, en el cual podrás disponer de todas las armas, además de munición infinita.



MODO MUERTE SÚBITA

Acaba el juego en dificultad Difícil y accederás al modo Muerte Súbita, en el que un solo disparo basta para matar. Ya sean terroristas, cajas o, incluso, tú mismo...



FINALES

Si el satélite dispara en los niveles 23 y 27, el juego acabará de la peor manera. Si dispara en uno de ellos, acabará medianamente bien. Si no dispara en ninguno de ellos, acabará de la mejor manera.

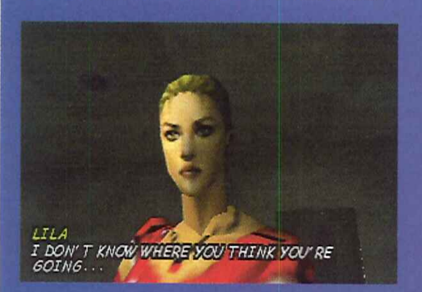


¿QUIÉN ES EL JEFE?

Una característica de *WinBack* es la gran cantidad de malos que empuñan armas a cuál más destructora. Te damos unos consejos para derrotarlos.

Lila

Deshazte del terrorista en primer lugar. Luego, atraviesa corriendo la sala hasta la columna que hay cerca del botiquín. Cuando Lila deje de disparar, asómate y dispárale con el lanzacohetes o la metralleta.



Cecile

Sube la rampa despacio y con cuidado. Tienes que desactivar dos trampas láser. Una vez inutilizadas, desenfunda la pistola grande y despáchate a gusto.



Ryan

Fija la cámara (C-abajo) mientras sostienes la metralleta, pero luego cambia a la pistola. Asómate y dispara unas cuantas balas. Cuando Ryan lance una granada, aléjate todo lo que puedas.



Duke

Corre hacia la columna y él abrirá fuego con los cañones. Dispárale con la escopeta hasta herirle. Antes de que se vuelva loco, dispara y, después, sigue disparando entre ataque y ataque.



Thunder

Acércate tanto como puedas, arrodíllate y acribíllale con la escopeta. También puedes dispararle de vez en cuando para impedir que utilice el lanzallamas.



El traidor

No hagas ningún movimiento o activarás el sensor. Cuando se agache, dispara a los barriles que tiene detrás. Se moverá primero a la izquierda y después a la derecha. Si lanza una granada, apártate de la pared. Después de un rato, se moverá hacia la derecha. Al levantarte para ponerte contra la pared activarás el sensor, pero bastarán unos pocos cartuchos para matar al muy canalla.



PUNTUACIONES CON EXTRA

Completa el juego con las siguientes puntuaciones y accederás a estos fabulosos personajes extra...

Lila	más de 13.000
Leon	más de 15.000
Ryan	más de 17.000
Thunder	más de 19.000
Duke	más de 21.000
Banderas	más de 23.000
Jin	más de 27.000
Deathmask	más de 29.000
Cecile	más de 31.000

PUNTUACIÓN

Para desbloquear a los mejores personajes del multijugador, armados con un arsenal de los más interesante, has de saber cómo funciona el sistema de puntuación. Obtienes puntos por: no utilizar botiquines, desenfundar solamente la pistola estándar y acabar sin un rasguño, particularmente en combates contra los jefes. Combina todo esto con tiempos rápidos y tu puntuación será de impacto.



MUÉVETE COMO UNA PANTERA

A pesar de la gran oferta de armas, es mucho mejor no abusar del combate. Te contamos cómo conseguirlo.

Estudia al enemigo

Después de dar muchos tumbos por escenarios de fuego cruzado sin tregua, aprenderás la distribución de los niveles y la pauta de conducta de los enemigos. La experiencia te llevará a predecir los obstáculos tras los que se esconden los malos. Las escenas de vídeo no son un buen momento para relajarse, pues ofrecen pistas que son vitales.



Por lo bajinis

Agáchate. Mucho. Ser rápido no quiere decir que sea más complicado verte y, por lo tanto, que seas un blanco más difícil. Mientras estés en cuclillas te mantendrás fuera del alcance del arma enemiga y, en vez de levantarte, avanza dando volteretas por el suelo. Es mejor ser muy prudente y sólo correr en caso de que sepas con seguridad que el campo está libre.



Demasiados para ti...



¿Tanto enemigo te está haciendo la vida imposible? Lo primero, ponte a cubierto dando volteretas por el suelo. Cuando te veas muy apurado, utiliza la cámara para otear el mejor escondite. Escoge al enemigo que tengas más cerca y apúntale con el sistema de seguimiento (C-abajo). Levántate de un salto, dispara un par de balas y ocúltate otra vez. Elimínalos de uno en uno. Si el enemigo está bastante lejos, acércate dando volteretas por el suelo hasta ponerte a cubierto, utiliza el largo alcance de la metralleta para fijar la cámara, cambia a la pistola y haz que pase a ser historia.

Cámara discreta

Puede que la cámara no te sirva de mucho, así que aprende a sacarle el mayor partido con C-izquierda y C-derecha. Por desgracia, es demasiado fácil que enemigos a los que ni siquiera ves te maten. A veces, sin embargo, la cámara te deja echar una miradita a la vuelta de las esquinas. Aprovéchalo para planear rutas.



Ataque suicida

Bastará un solo disparo para eliminar al loco rival que te ataca cuchillo en mano. En caso de duda, cambia a la escopeta para que el resultado sea más efectivo. Sal de tu escondite cuando esté cerca, aunque no demasiado, pégale un tiro y se acabó. No dejes que nadie se acerque demasiado a ti.





BAJO EL LÁSER
En la sección de los láser rojos móviles, rueda bajo los dos primeros y, después, dispara a los terroristas con las metralletas. Lo normal es que luego aparezca un hombre y vuelva a fijar los láser tal y como estaban. Sin embargo, si te quedas quieto junto a la pared, te verá e intentará dispararte; elimínale con la metralleta. De esta forma, no tendrás que pasar rodando bajo los láser otra vez.

ENEMIGO A LA BRASA
Desbloquea a Thunder en el modo multijugador y pulsa R+B para utilizar el lanzallamas de este personaje.



CARGAS DE MUNICIÓN
Muy útiles. En la sala donde encuentras la primera carga, no mates al terrorista. Escóndete tras la caja y éste pondrá un botiquín extra encima de la mesa. ¿Creías que sólo había una carga en el juego? ¡Ni hablar! Hay otra en el segundo nivel, dentro del camión.

¡DEPRISA, DEPRISA!

Tendrás el privilegio de contemplar diferentes finales si acabas los 31 niveles de *WinBack* de forma rápida...

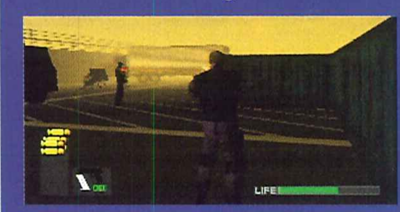
Apréndete el camino

A menudo, tendrás que volver a áreas que ya habías visitado, así que necesitarás ejercitar la memoria. Estate atento a las escenas de vídeo y sigue el rastro de la posible víctima. Si no hay terroristas, quizá no valga la pena adentrarse en un área, aunque puede contener botiquines.



Liquídalos en un santiamén

Después de activar el sistema de seguimiento sobre un blanco, mantén presionado R y empuja el analógico hacia abajo un poquito. Un haz rojo brillante te avisará de que el láser apunta directamente a la cabeza del enemigo.



Blancos móviles

A menos que alguien se abalance contra ti, olvídate de disparar a los blancos móviles. Estarás desperdiciando munición.



Adiós al francotirador

La metralleta tiene un sistema de seguimiento de mayor alcance, pero ¿quién quiere desperdiciar munición? Fija la cámara en un enemigo lejano (con C-abajo) mientras sujetas la metralleta y luego, cambia a la pistola. El sistema de seguimiento automático aún estará activo. Un enemigo menos.



Vienen que ni pintadas

Las cajas de explosivos junto al Crying Lions te abrirán el cielo. Los malos se ocultan tras ellas de vez en cuando, así que perfecciona tu puntería. Puede resultar un poco complicado, pero vale la pena. Tendrás que empujar el stick analógico, con lo que anularás el sistema de seguimiento sobre el blanco, y disparar a la caja.

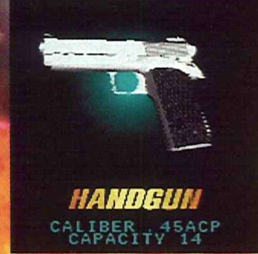


A MÍ LAS ARMAS

Hay una herramienta adecuada para cada trabajo. Aquí te enseñamos algunas...

Pistola

Debido a la munición infinita, es ideal para el 90% de las situaciones. Incorpórate, pega dos o tres tiros y vuelve a agacharte. No dejes que te pillen recargando el arma mientras estás de pie o el terrorista de turno se ensañará contigo. Tómate por costumbre pulsar B para recargar el arma.



Metralleta

Una delicia. Su largo alcance y disparo rápido hacen que sea, con mucho, la mejor arma. Por la misma razón, es mejor reservarla para los jefes o enemigos particularmente molestos.

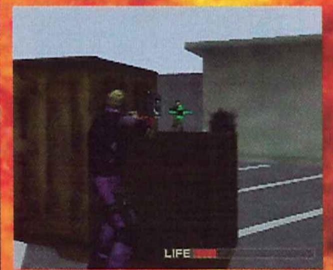


Escopeta

¡Bumba! La escopeta sacude el escenario. Perfecta para los lugares cerrados, este instrumento letal mata a todo aquel que tengas cerca en un abrir y cerrar de ojos, aunque la recarga es muy lenta. A diferencia de la metralleta, puedes recargarla en cualquier momento, puesto que no desperdicias cartuchos si recargas antes de acabar el cargador, pero como ya hemos dicho es un procedimiento lento, por lo que tendrás que procurar no quedarte sin munición. Una buena arma contra jefes.

Explosivos C-4

Técnicamente no son un arma, pero resultan imprescindibles para eliminar las torretas que no son giratorias. Para la primera torreta, acércate tanto como puedas a la pared, prepara la carga explosiva (abajo en el D-pad), enciende la mecha azul (abajo otra vez) y aléjate a toda pastilla.





CÓMO... pulirse la primera sección

Hay un jefe al final de cada mundo, esperándote con brillantes efectos especiales y repulsión desmesurada.

NIVEL 1 — Tiempo: 7.00



1 Harás estragos disparando a la caja de explosivos.



3 Destruye esta caja. Tras ella se esconde un terrorista...



2 Entra aquí para recoger una siempre necesaria carga de munición. Espera detrás de la caja y tendrás un botiquín.

4 Liquida al tipo de la trinchera en la que estabas antes desde aquí arriba. No te olvides de los C-4 de la derecha.

5 Tres hombres, tres cajas. Vuélalas y ponte a cubierto sin pensártelo.



6 ¡Agáchate! Asómate para disparar cuando el láser esté a punto de alcanzar a los terroristas.

NIVEL 2 — Tiempo: 12.00



1 Pulsa el botón y la caja de control láser a la izquierda de la última cinta transportadora quedará al descubierto.

2 Cuando vuelvas a cruzar este pasillo, las paredes explotarán de improviso. Eso puede venirte bien.

3 Pasa rápido por este tramo. Es un engorro, porque los conductos se interponen en el camino de tus balas.



4 Dispara al barril a la derecha de la barrera amarilla antes de entrar zumbando (con la escopeta) a recoger la llave que hay encima de la mesa.

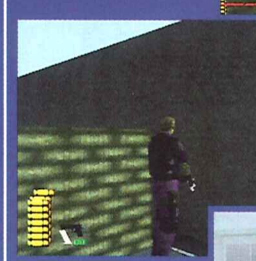
5 Cuando llegues aquí, pasa por la puerta en vez de por el tejado.



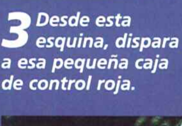
6 Dispara a la caja y en la parte trasera del camión encontrarás otra carga de munición. ¡Muy útil!

NIVEL 3 — Tiempo: 9.00

1 Si disparas a esos francotiradores con la metralleta te ahorrarás un montón de tiempo y energía.



2 Utiliza los C-4 cuando llegues ahí para que esta zona no sea un incordio.



3 Desde esta esquina, dispara a esa pequeña caja de control roja.



4 Escondida en la esquina, junto al guardia, hay una llave.

5 Desde la azotea, dispara al trío enemigo con la metralleta, por muy tentador que sea el lanzacohetes que acabas de encontrar. Es difícil acertar a la caja de control.



¡SUPERA NUESTROS TIEMPOS!

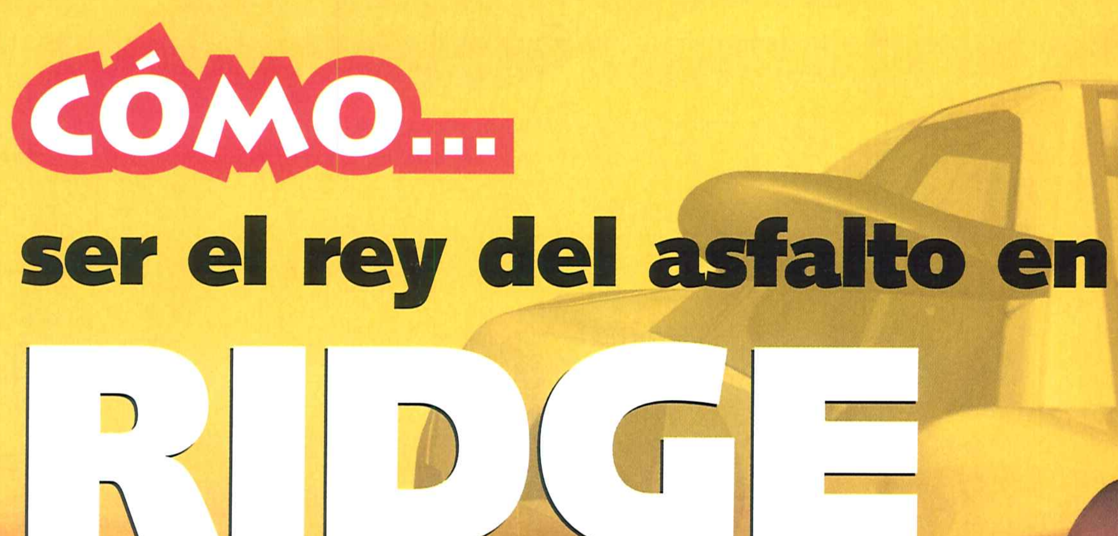
Así es. Hemos afinado nuestra puntería con la intención de plantearte un gran reto: ser capaz de superar nuestros mejores tiempos en cualquiera de los niveles del modo Prueba de *Winback*.

El reto es un desafío de por sí, pues para desbloquear el modo Prueba tendrás que acabar el juego. Toda una proeza. Gozarás de mayor prestigio si no utilizas ningún botiquín u otra arma que no sea la pistola. Las muertes por un solo disparo también se contabilizan. Aquí tienes nuestros tiempos de la sección exterior del juego...

Nivel 1	**6:02**	**525 puntos**
Nivel 2	**15:28**	**344 puntos**
Nivel 3	**12:43**	**497 puntos**

¿Te consideras capaz de superarnos? Pues ponte manos a la obra y no sueltes el mando hasta que, al menos, superes uno de nuestros retos. Hemos puesto todo nuestro empeño para que la cosa no sea tan fácil.





CÓMO... ser el rey del asfalto en RIDGE RACER 64

¿Crees que ya has visto todo lo que *Ridge Racer* puede ofrecerte? No estamos tan seguros...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Ridge Racer 64* en el número 29 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Puede que le falte profundidad, pero *Ridge Racer 64* es uno de los juegos más estimulantes de la N64. Una maravilla."

64 STAR GAME

93%

R*idge Racer 64* es uno de esos juegos que, como el buen vino, mejora con el tiempo. Ha estado dando vueltas por la redacción durante tres meses, pero aún consigue sorprendernos y deleitarnos, porque cuando ya creíamos que nos lo sabíamos de pe a pa, descubrimos una opción secreta.

Si leíste la primera parte de nuestra guía para *Ridge Racer 64* del mes pasado, en estos momentos ya habrás participado en un nuevo campeonato Platinum, jugado una breve versión de *Galaga* (el juego para recreativas de Namco de 1982), y accedido a una nueva flota de diez vehículos. ¿Necesitas más ayuda? No busques más...

COCHES EXTRA

Caddy Car

Escoge una carrera cualquiera del Gran Premio; cuando ésta dé comienzo, derriba el muro que hay detrás de ti. Tendrás que llegar el primero para acceder el cochecito de golf, con una buena velocidad máxima, pero con una aceleración pobre.

RANK 01
LAP TIME 0'09"260

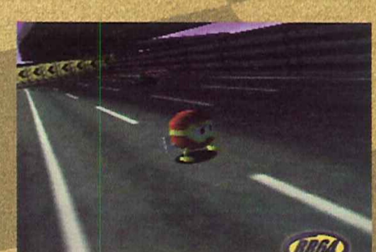
Blinky

Este vehículo de aspecto fantasmal tiene una buena aceleración y se agarra bien en las curvas, pero es tan lento que resulta exasperante. ¿Qué tiene de bueno? Mira cómo se le iluminan los faros-ojos en los túneles. ¡Genial!



Pooka

Es bastante lento, pero su aceleración es buena. Sin embargo, el manejo lo echa todo a perder, pues Pooka es muy rígido. Resérvalo para las pistas de Extreme, circuito en el que hay pocas curvas pronunciadas.



EL MULTIJUGADOR PERFECTO

Aprende a abrirte camino por el modo multijugador con este ejemplo de partida a dos bandas.



1 Un buen reprise es tan importante como una velocidad punta vertiginosa. Para esta carrera, se han escogido los modelos Extreme Green y Atomic Purple. Ambos son coches rápidos y con brío.



2 El jugador 2 mantiene el acelerador a tope, entre las 5.000 y las 6.000 r.p.m., y cuando se da la señal de salida, el coche sale zumbando.



3 La recta es un punto ideal para que el jugador 1 intente ponerse en cabeza, pero el rival ve la jugada por el espejo retrovisor, así que da un volantazo y bloquea la maniobra.



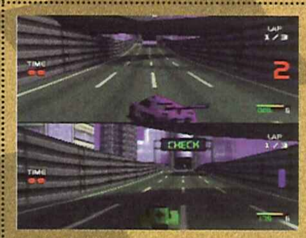
4 En esta curva, el Extreme Green se ha lucido. Ha efectuado un derrape controlado por la parte de dentro del viraje, por lo que ha conseguido ser más rápido y veloz que el Atomic Purple.

5 El jugador 2 empuja hacia el arcén al otro corredor. De este modo, el muy listo modera su propia velocidad y pasa la curva sin tener que abrirse demasiado.

6 En la recta de las palmeras, el jugador 1 cambia a una vista ampliada, lo que le permite juzgar las dimensiones de su coche, colarse y adelantar al Atomic Purple.



7 La mayoría de pilotos no se atreve a circular por la parte interior de la pista en tramos rápidos como este túnel, pero el jugador 2 lo atraviesa con un estruendo.



8 En desventaja, el conductor 1 recurre a una táctica desesperada: primero se queda un poco rezagado, pero luego utiliza el turbo para pillar la directa y cruzar el primero por la meta.

DESARROLLADORES IMBATIBLES

Desde el lanzamiento de *RR64* en Estados Unidos, la página web oficial del juego (www.ridgeracer64.com) se ha ido actualizando con los mejores tiempos de los desarrolladores. Puedes intentar pulverizar esos récords, pero ¡ojo! Sólo cuentan los tiempos conseguidos con un coche de la misma clase, así que no vale pilotar un Ultra 64 de clase Z para rebajar a 1'30" el circuito Ridge Racer Novato.

Ridge Racer Novato:
1'46"260.
Coche: RT Solvalou (clase S).

Revolution Novato:
3'24"620.
Coche: RT Solvalou (clase R).

Renegade Experto Extra:
3'14"140.
Coche: Assoluto Infinito (clase X).

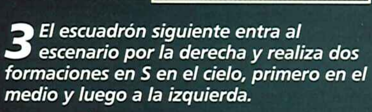
Ridge Racer Extremo:
2'26"980.
Coche: Ultra 64 (clase Z).

GALAGA 2000









Tienes a tu disposición una versión de Galaga, el clásico de Namco, cada vez que acabas el circuito Extreme Extra...

1 La primera ola invasora aparece por la derecha. Sigue las naves mientras éstas realizan una maniobra de izquierda a derecha. No dejes de dispararles.

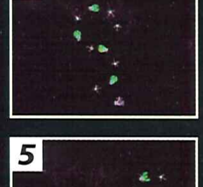
2 La segunda ola es idéntica, sólo que aparece por la izquierda. Mantente posicionado a la izquierda y podrás derribar a los rezagados a medida que van saliendo.

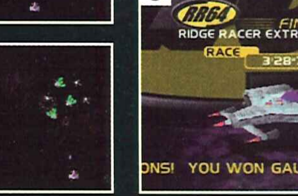
3 El escuadrón siguiente entra al escenario por la derecha y realiza dos formaciones en S en el cielo, primero en el medio y luego a la izquierda.

4 Después de una pausa, la cuarta y última ola invasora ataca por la izquierda. Ejecuta una maniobra similar en forma de S en el centro...

5 ...después zigzaguea por el lateral derecho y logra hacer una táctica en espiral muy complicada. Podrás acertar fácilmente a las naves si te mantienes a la derecha.

6 ¡Objetivo cumplido! Un marcador de 40 blancos te premiará con la nave Galaga '88, además de una melodía basada en los arcade clásicos de Namco.







Galaga '88

Échale el guante después de puntuar 40 blancos en *Galaga* (ver arriba). Este modelo es muy veloz, tiene buena aceleración y poco agarre. Te lo recomendamos, pues es perfecto para los derrapes.



Ultra 64

Esta maravilla adorna la caja que envuelve el cartucho de *RR64*, y puede ser tuya después de ganar todas las copas del campeonato Platinum. Pero es *demasiado* rápido en los giros, así que es mejor que lo conduzcas por las curvas suaves del circuito Extreme en el modo contrarreloj.

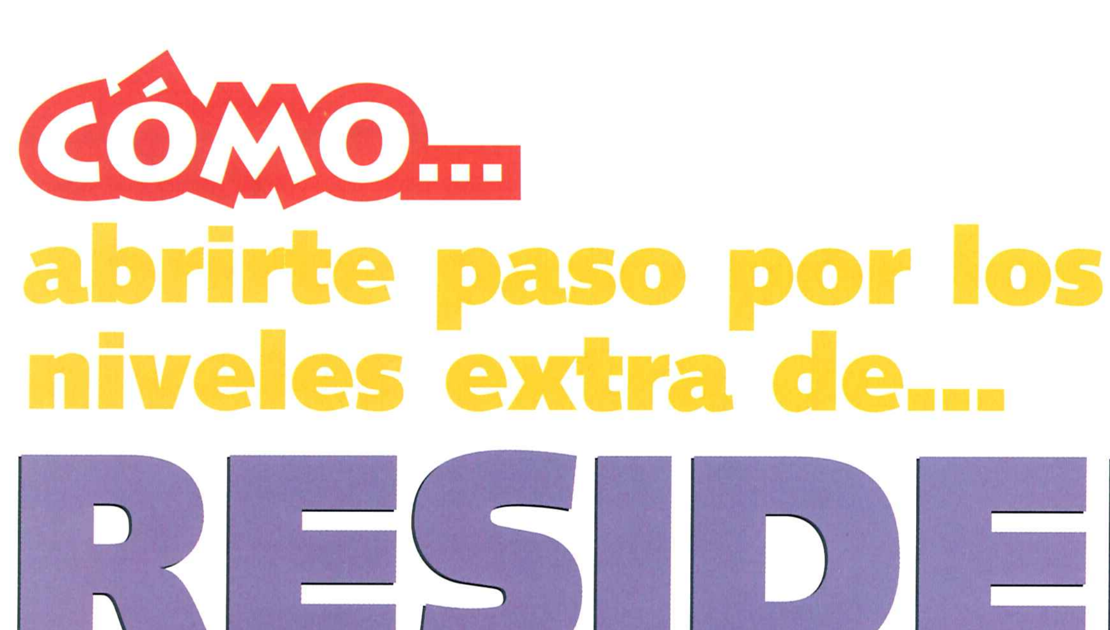


GO! GO!

CÓMO...

abrirte paso por los niveles extra de...

RESIDENT EVIL 2



¿Has completado las dos misiones? Prepárate para dos trabajitos extra...

Te falta coraje? ¿No te atreves con el último trecho de este recorrido por el terror? Entonces, aparta esta revista de ti, porque vamos a explicarte cómo llegar al final de los dificilísimos niveles secretos.

Ahora que has conseguido la mejor nota en el segundo escenario, tendrás que usar toda tu gracia regateadora para sobrevivir con Hunk, un zumbado que lleva muestras del virus G a un helicóptero. Después sólo tendrás que triunfar en tres juegos consecutivos y repetir la hazaña con Tofu, armado con un cuchillo.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Resident Evil 2* en el número 26 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Esta impecable conversión es terrorífica, sanguinaria y absorbe al jugador."



1 LAS CLOACAS



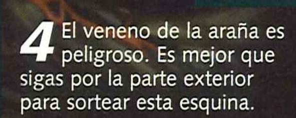


1 Sube corriendo por la escalera de la cloaca.

2 La pasarela. Si juegas como **Hunk**, acribilla a los dos primeros y agazápate a la izquierda de la pasarela. Entonces, cuando los zombis se te acerquen, márchate corriendo. Si juegas como **Tofu**, apuñala a la mujer y sal corriendo también. Este mismo truco suele funcionar con la mayoría de los villanos.

3 Una vez en el pasillo, tienes que correr a lo largo de la pared izquierda y zigzaguear para esquivar al segundo zombi. Zigzaguea en dirección opuesta para esquivar al tercero.





4 El veneno de la araña es peligroso. Es mejor que sigas por la parte exterior para sortear esta esquina.

5 ¡Abajo, muchacho! Agáchate para pasar. Luego, gira a la izquierda y sal.





6 Una vez en las celdas, si juegas como **Hunk**, dispara contra los reptantes y zigzaguea para esquivar a los demás. Si juegas como **Tofu**, atrae a los reptantes a la derecha, corre a la izquierda y pégate a la pared derecha.



7 Avanza por el garaje, corre hacia la izquierda hasta la pared, gira a la derecha y sigue adelante.

2 LOS CORREDORES DE LA ESTACIÓN





1 El sótano está abarrotado de cuervos. Si corres hacia la izquierda, hacia las escaleras, tienes muy pocas posibilidades. Si vas por la derecha, evitarás las dos paredes y el último cuervo.

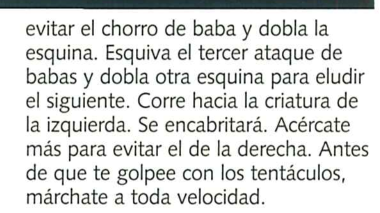
2 En el área del perro, vuélvete hacia la derecha y dispara tres veces desde el pasillo. Cuando oigas gruñidos, ponte a disparar ininterrumpidamente. Si juegas como **Tofu**, vuélvete a la derecha y, cuando el chucho se acerque, corre hacia la pared de la derecha y pégate a ella.

3 Plántate en la puerta del despacho y aguarda a que se acerquen. Entonces, échate a correr por el centro. Toma aliento: esto no va a ser fácil.

4 El Pasillo Este. Dispara contra el primer individuo que te encuentres a la derecha y contra sus compañeros. Ve por la pizarra y esquiva a los zombis que se acercan. Sin embargo, si juegas como **Tofu**, aguarda a que se acerque el zombi de la derecha. Entonces, baja corriendo por su lado hasta el área abierta. Esquiva a la multitud y pégate a cualquiera de las dos paredes para esquivar a los últimos.

5 La recepción. Aquí no ocurre nada. Pues bueno.

3 LA ESTACIÓN PRINCIPAL





1 Ocúltate tras la columna y, cuando la araña se acerque, huye en la dirección opuesta.

2 ¡Puaj! Lickers. Pégate a la pared exterior hasta que llegues a la esquina, sigue por la ruta interior, luego por la exterior y otra vez la interior sin parar de zigzaguear hábilmente entre los lickers.

3 Dispara desde lejos contra esas Criaturas Vegetales. Si juegas como **Tofu**, espera a que la primera se acerque y zigzaguea para evitar el ácido. Si te pegas a la mesa y empiezas a asestarle cuchilladas, no podrá hacerte nada. Atrae al segundo hacia la zona abierta y luego esquívalo.



4 Rodea a los vegetales por la derecha y escapa a toda prisa. Si juegas como **Tofu**, corre para evitar el chorro de baba y dobla la esquina. Esquiva el tercer ataque de babas y dobla otra esquina para eludir el siguiente. Corre hacia la criatura de la izquierda. Se encabritará. Acércate más para evitar el de la derecha. Antes de que te golpee con los tentáculos, márchate a toda velocidad.

5 Para evitar el Tyrant, atráelo hacia afuera y escapa una vez más en zigzag.

6 Esquiva a la primera pareja de zombis en el pasillo de STARS y corre por el centro para atraer al último de ellos. Entonces, déjalos atrás. Si eso falla, emplea la artillería.

4 EL PISO DE ARRIBA



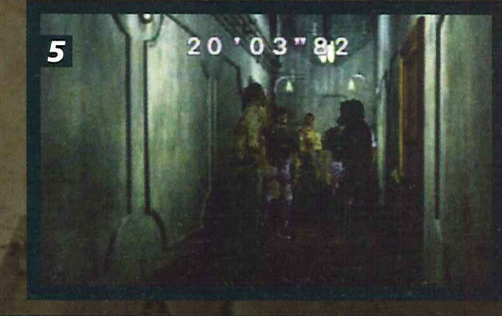
1 Seguimos con los lickers. Gira a tu personaje hacia su izquierda, pero no lo muevas. Cuando el primer licker se aproxime, ponte detrás de él y anda hacia la derecha. Cuando el licker siguiente deje espacio suficiente, pasa corriendo por su lado.

2 En la biblioteca no hay nada.

3 Las plantas de la balconada superior no entienden otro lenguaje que el de las armas de fuego. Aguarda tras la esquina y, cuando hayan arrojado el tercer salivazo, corre hacia la pared. Espera en la esquina siguiente a que vuelvan a arrojar baba. Atrae la planta hacia la izquierda, corre hacia la esquina para esquivar sus salivazos y repite. Corre hacia ella (se encabritará) y pasa de largo tan rápido como puedas.

4 ¡Ay! Avanza escopeta en mano y vuélales la cabeza a los tres primeros. Siempre atento a no tropezar con los cadáveres, esquiva al último zombi o dispárale a la cabeza. Si juegas como **Tofu**, corre para esquivar a los dos primeros y sigue hacia la izquierda entre los dos siguientes. Pégate a la pared si amas tu vida. No te costará mucho esquivar al último zombi.

5 El penúltimo pasillo. Si juegas como **Hunk**, es el momento de usar la escopeta contra los últimos zombis. Si juegas como **Tofu**, vuélvete hacia la izquierda y pasa de largo ante el zombi que está al acecho. Sal de allí y colócate en una posición segura para acuchillarlos.



EL ÚLTIMO TYRANT

Hunk: Dos opciones: O aguantas el golpe y pasas de largo, o retrocedes por el pasillo y empleas todas las armas que te queden.

Tofu: Trata de llegar aquí con buena salud. La paliza es inevitable.

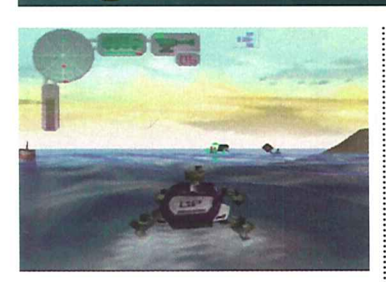


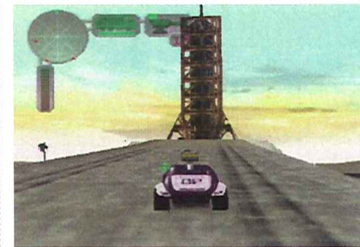


Códigos para *Vigilante 8*, personajes secretos de *South Park Rally* y cómo montarte en el delfín de *Wave Race 64*... Por algo esta sección se llama como se llama.

AL RESCATE

Vigilante 8: Second Offence





ACCEDE A LA PANTALLA DE CÓDIGOS

Para introducir los códigos especiales, ve a la pantalla "Game Status" y pulsa L+R. Luego, escribe los siguientes password:

Para atraer a los enemigos: UNDER_FIRE

Ruedas grandes: GO_MONSTER

Acción rápida: QUICK_PLAY

Coches más veloces: MORE_SPEED

Coches más pesados: GO_RAMMING

Más suspensión: JACK_IT_UP

Sin enemigos en el modo arcade: HOME_ALONE

Sin gravedad: NO_GRAVITY

Sin reforzadores: DRIVE_ONLY

Disparo rápido: RAPID_FIRE

Cámara lenta: GO_SLOW_MO

Súper misiles: BLAST_FIRE

Ultra resolución: GO_MAX_REZ

(Para que este código funcione necesitarás los 4 MB extra del Expansión Pak.)





Operation WinBack



C4 (EN MODO MULTIJUGADOR)

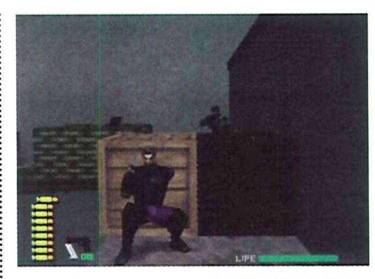
Empieza una partida en modo multijugador en el nivel Fábrica 1. Cualquier personaje podrá utilizar el C4 si pulsas Abajo.

BOTIQUÍN EXTRA

Cuando te den el primer cartucho de balas al principio del juego, no mates al personaje malo. Si te escondes detrás de la caja, bajo la munición, tu enemigo dejará un botiquín sobre la mesa que hay en la esquina derecha de la sala.

MODO ENTRENAMIENTO

Pulsa rápidamente Arriba, Abajo (x2), Derecha (x3), Izquierda (x4) y mantén presionado C-abajo. Después, pulsa Start en el menú de inicio.



PUNTO DE MIRA MEJOR PARA LA PISTOLA

De la pistola pasa a la ametralladora y activa el punto de mira. Si acto seguido vuelves a tomar la pistola, el punto de mira continuará activo, con lo que mejorarás tu puntería una barbaridad.

AL RESCATE

South Park Rally

DESBLOQUEA PERSONAJES SECRETOS

Para jugar como estos locos del volante tendrás que ganar en los siguientes circuitos del modo Campeonato.

Mr. Garrison:	*Rally Days 2*
Mr. Mackey:	*Spring Cleaning*
Big Gay Al:	*Pink Lemonade*
Mephisto:	*4th of July*
Grandpa:	*Halloween*
Jesus:	*Chritsmas*
Satan:	*New Year's Day*
Ned:	*4th of July con Kyle*
Damien:	*Halloween con Kenny*





Nuclear Strike 64



INTRODUCE LOS SIGUIENTES CÓDIGOS

50% más de armadura:
PCPNL

Invulnerabilidad:
CPPLM

Daño cuadriplicado
Código de identificación: 7148: BDGFK





Truco clásico Wave Race 64



Incluso tres años después de su lanzamiento, Wave Race sigue siendo una maravilla. Para el truco clásico de este mes, tuvimos que hurgar en las profundidades del armario. Pero valió la pena, porque nos lo pasamos pipa en el modo Contrarreloj.

MÓNTATE EN EL DELFÍN

Accede al circuito Dolphin Park en el modo acrobático y realiza las siguientes acrobacias entre los puntos de control más importantes.

De la salida al punto de control 1:
Hacer el pino con voltereta, conducir marcha atrás, hacer el pino.

Del punto de control 1 al punto de control 2:
Giro a derechas sobre la barriga, dar la vuelta hacia atrás, submarino.

Del punto de control 2 a la llegada:
Giro a izquierdas sobre la barriga. Resetea el juego y la pantalla de introducción debería mostrar a los pilotos sobre delfines. Ve al circuito de calentamiento Dolphin Park, mantén hacia abajo el stick analógico y podrás montarte en el delfín. ¡Qué divertido!

(Nota: Sólo podrás montar el delfín en el circuito de calentamiento Dolphin Park.)



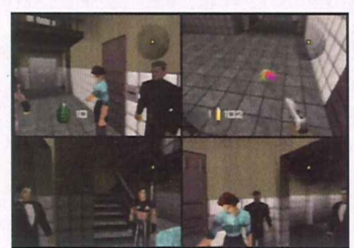
OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Los cartuchos para N64 están tan atiborrados hoy en día que no parece posible que haya persona alguna que pueda llegar a ver todo su contenido. Explorar a fondo juegos como *DK64*, *JFG* o *Resident Evil 2* te puede llevar no menos de un mes, dejando en este tiempo varios mandos de control rotos y un mar de lágrimas.

Pero, los lectores de *M64* sois, sin lugar a duda, los mejores jugadores del mundo, por eso no nos sorprende que muchos de vosotros lleguéis a agotar todas las posibilidades de un título y que, lejos de quedar exhaustos, no podáis dejar de mover los dedos. Los desafíos de esta sección calmarán vuestra ansiedad videojueguil. Y si pensáis que son demasiado fáciles, ¿por qué no enviáis vuestros propios desafíos?

GOLDENEYE 007 — *Petanca Explosiva*





Los pasillos y las armas del modo multijugador de *GoldenEye* pueden dar pie a partidas realmente asombrosas, cuya finalidad sea simplemente pasar el rato. Mira, por ejemplo, la particular interpretación del juego de la petanca que hace **Nacho Luján** de **Madrid**. Activa las siguientes opciones: todas las armas, modo *paintball* y munición infinita. Luego, busca un área espaciosa y marca un objetivo en el suelo, en este caso una bola de pintura de un solo color. Entonces, por turnos, lanzad las granadas rodando por el suelo e intentad acercaros el máximo al objetivo. Las medallas se consiguen tras realizar un cierto número de dianas consecutivas.

DIANAS  5  3  2

DIDDY KONG RACING — *El que no corre, vuela*

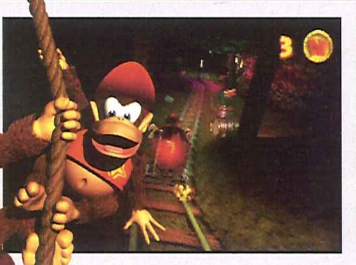


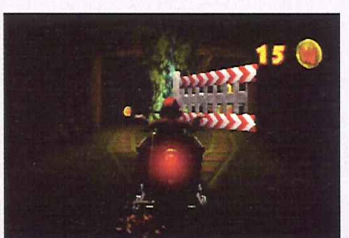


¡Por fin! A partir de ahora podremos sacar provecho al modo multijugador de *Diddy Kong Racing* gracias al desafío (una versión del corre que te pillo, pero con elemento aéreo) que nos remite **Daniel Gutiérrez** de **Córdoba**. Selecciona un nivel que os permita escoger entre el avión y el coche, quédate con la máquina voladora y reparte un automóvil a cada amigo. El aviador es quien para (en este caso tú) y para "pillar" a los conductores tendrá que bajar en picado y tocar la carrocería del coche con las alas del avión. El primer jugador que sea pillado tres veces será el perdedor, y el control del avión pasará inmediatamente a él. Las medallas se otorgan por capturas consecutivas.

CAPTURAS  7  5  3

DONKEY KONG 64 — *¿Dinero? No, gracias*



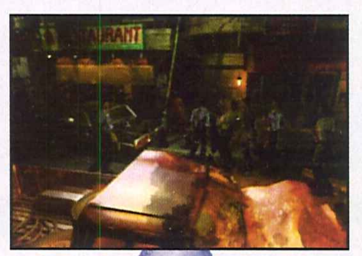


El antídoto perfecto a los campeonatos de recolección de monedas, por cortesía de **Jordi Serra** de **Granollers (Barcelona)**. Accede a la carrera en vagoneta de Diddy (en las entrañas de la montaña de Jungla Jocosa) de la manera habitual, pero en vez de llenarte los bolsillos a reventar, intenta eludir las monedas doradas que giran. Cuando te encuentres cara a cara con algún kremling armado o con barriles de TNT retrocede, así evitarás ir a toda velocidad hacia el dinero. Asimismo, mantén el stick firme hacia adelante cuando las monedas aparezcan junto a la vía. Utiliza las palancas para cambiar de vía.

MONEDAS  2  3  5

RESIDENT EVIL 2 — *Zombiboxeo*





Disparar a la cabeza a zombis con un escopeta del calibre 12 está ya muy visto, ¿no crees? Cualquier agente de policía que se precie debería dejar que esos seres de ultratumba le agarraran por el cuello y, luego, pegarles un buen codazo para que sus desgarbados cuerpos quedaran desparramados por el suelo. Eso, al menos, es lo que propone **Álvaro Castaño** de **Palencia**. Inténtalo con Leon en la primera sección: en la tercera pantalla, espera a que seis zombis se junten y te ataquen cerca del coche. A ver cuántos de ellos puedes derribar con el stick analógico. Las armas están prohibidas.

ZOMBIS  6  5  4

SUPER SMASH BROS — *Pásatelo bomba*

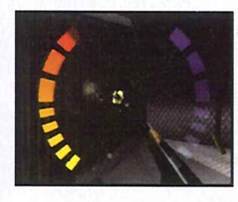




Para este desafío necesitarás haber desbloqueado el "cambio de ítem" (será tuyo tras jugar 50 partidas seguidas en modo versus). Entonces, tal y como nos recomienda **Héctor Castells**, de **Lleida**, desactiva los reforzadores para la opción "Bomba con sensor de movimiento" y fija un margen de aparición a muy frecuente. Una vez hecho esto, transforma el castillo de Hyrule en un paraíso sembrado de bombas e invita a un amigo a cruzar el mapa de un lado a otro tantas veces como le sea posible, sin dejarse los brazos y las piernas esparcidos por la palestra.

VUELTAS						
		10 ó +		5 ó +		3 ó +

GOLDENEYE 007 — *Licencia para matar (sin parar)*





Agradecemos a **Quim Alzina** de **Figueres (Girona)** que nos haya enviado este desafío tan mortífero. Si desactivas la alarma que hay cerca del complejo de Surface 2, movilizarás a una reserva ilimitada de guardias, con muy mala uva y muchas ganas de matar. La idea es irlos eliminando de uno en uno desde el interior de uno de los edificios del complejo y con tan sólo una pieza de armadura para proteger la parte más vulnerable de tu cuerpo. Comprueba en la pantalla de final de nivel el número de balazos en la cabeza que has conseguido.

BALAZOS EN LA CABEZA						
		20		10		5

WWF WRESTLEMANIA 2000 — *Odio por triplicado*



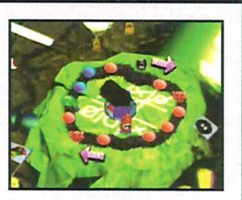



Óscar Cañizares de **Madrid** se merece una buena palmadita en la espalda por haber concebido este súper difícil desafío para el peleón de THQ. Escoge a Tori como tu luchador de musculatura brillante y empieza un combate en el modo 3-Way Dance con Kane y The Undertaker, ambos bajo el control de la CPU. Sin límite de tiempo, ni inmovilizaciones, ni luchas fuera del ring, pero con las opciones de K.O. técnico, rendiciones y Rope Breaks activadas, intenta romper los huesotes del contrincante lo más deprisa que puedas. El récord de Óscar son 20 segundos, pero estamos seguros de que alguien podrá superar esa marca.

TIEMPO (SEG.)						
		25		40		60

MARIO PARTY — *Pásatelo cañón*





Jonathan Jimeno, de **Lanzarote**, nos brinda la oportunidad de sacar todo el jugo al viejo cartucho de Mario Party mientras esperamos el lanzamiento de la segunda parte. El tablero Cañón de Batalla de Wario es el escenario escogido y el desafío consiste en aterrizar en tantas islas como te sea posible utilizando un solo cañón. ¿Cómo? Calculando el lugar de aterrizaje en la isla con la máxima precisión, para que Mario vaya a parar justo dentro del cañón en la siguiente baldosa. Jonathan nos comenta: "Es realmente difícil". Más que un comentario, parece un vaticinio.

ISLAS						
		4		3	 	2

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Ridge Racer 64 • Donkey Kong 64
WWF Wrestlemania 2000 • Resident Evil 2
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

MALOS PERDEDORES

¿Nunca os habéis preguntado por qué los malos nunca dan una? Aquí os ofrecemos algunas respuestas...

Si dejamos de lado honrosas excepciones como *Seven* y *El Imperio Contraataca*, los malos nunca consiguen su objetivo. A pesar de sus planes supuestamente infalibles para conquistar el mundo, secuestrar a la chica o robar el dinero, las cosas nunca les van como habían calculado.

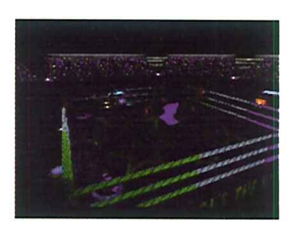
En los juegos –aparte de los cinco minutos de gloria de los que disfrutó Legion, el aficionado a los asesinatos en serie de *Shadowman*- los malos acostumbran a tener menos suerte. Justo en el momento en que las cosas parecen ir mejor, un minúsculo problema aparece delante de sus narices y ven cómo su plan infalible se desvanece entre sus ponzoñosas garras. Si no fueran tan malvados, hasta sentiríamos pena por ellos.

Pena, pero poca. Y es que todos los malos comparten un pequeño inconveniente fatal: siempre fallan en las cosas más sencillas. ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Dónde? Aquí encontrarás todas las respuestas que necesitas...

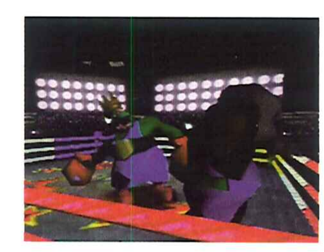
K. ROOL



CREDENCIALES DEL MALO
Ladrón de plátanos, recorredor de islas, reptil de ojos marmóreos con dotes para la comedia y las decisiones precipitadas... Todo esto se esconde en el oscuro corazón de este mentalmente trastornado asesino de monos.



LA BATALLA FINAL
¿Qué mejor que disponer de cinco talentosos monos, encerrarlos hasta que se pudran, esparcir algunos cocos por ahí, intentar aplastarlos con tu isla y arreglar una pelea de boxeo de cinco asaltos en la que cada Kong espera su turno para partirte la cara?



POR QUÉ TODO FALLÓ
La pelea de boxeo sólo fue una de la larga lista de decisiones desafortunadas del King, como: mantener encerrado a un conocido simpatizante de monos como K. Lumsy, para después dejarse vapulear por él hasta ver las estrellas; reclutar secuaces de dudosa aptitud; no poseer ninguna habilidad con el volante (lo que le hace un pésimo candidato para ir a toda velocidad



alrededor de la isla); o no escarmentar tras las tres veces anteriores en las que los Kong lo han despojado de su título nobiliario de maldad.

¿REGRESARÁ?
Casi seguro. En vista de que todo acabó con un buen puntapié, suponemos que King no aterrizó demasiado malherido y que no terminó sus días a consecuencia de horripilantes heridas. Por supuesto, en estos momentos debe de estar planeando su venganza (algo relacionado con atravesar el continente asiático hasta sus islas).

Por qué los malos fracasan

PRUEBAS

¡Interceptada! Una transcripción de las entrevistas que K. Rool hizo para preseleccionar a sus secuaces para *DK64*...

K. ROOL
De todas formas, lo que yo quiero es recorrer toda la isla y acabar con ellos.

CANDIDATO
Acabar con ellos.

K. ROOL
SSSí. Yo recorreré la isla de arriba abajo en ese mamotreto con forma de cara de mono. Y aquí es donde tú apareces... y... esto... quizá los atrapas o algo así.

CANDIDATO
O algo así.

K. ROOL
Bien, bien, estos pequeños detalles todavía tienen que pulirse un poco, pero dime: ¿eres malo?

CANDIDATO
Eres malo.

K. ROOL
¡Perfecto! ¿Cómo te sientes cuando recibes el impacto de una bazooka en los morros?

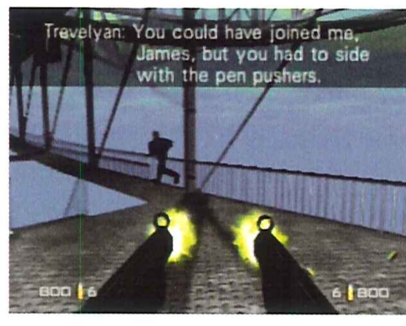
CANDIDATO
En los morros.

K. ROOL
¡Excelente! ¿Puedes correr en línea recta mientras tus brazos permanecen rígidos a los lados?

CANDIDATO
A los lados.

K.ROOL
¡Estás contratado!

JANUS



CREDENCIALES DEL MALO
Agente 00 de élite que se convierte en un despiadado desertor ruso. Luce una tenebrosa cicatriz y está decidido a dominar el mundo gracias a un ambicioso plan consistente en ganar dinero saboteando satélites.

LA BATALLA FINAL
¡Sobrevive el más cachas! Alec Trevelyan -un inadaptado social- y Bond -con su impecable peinado- se pegan duro en el andamio colgante; 007 atrapa al hombre-conocido-como-Janus mientras él le grita: "Desde la cuna a la fosa- ¡tu fosa!". Ridículo.

POR QUÉ TODO FALLÓ
Siendo el agente con más talento de Su Majestad, Bond siempre resistirá hasta el final; por eso, la decisión de Janus de zanjar la maratoniana persecución en el andamio dejándose caer sobre una minúscula plataforma sin barreras y suspendida sobre el abismo, nos parece un tanto arriesgada. Pero, por supuesto, el incidente de la plataforma coincide de manera crucial con las líneas maestras esbozadas en "El Gran Libro de los Elaborados Planes Fracasados de los Villanos de Bond". Encontraríamos otros errores significativos, como



dejar a Bond encerrado en una habitación con su pistola y los clips de una revista delante de él, o abandonarlo en un tren-bomba y entonces –algunos lo considerarían un descuido imperdonable- explicarle el modo de escapar. ¡Qué ingenuidad!

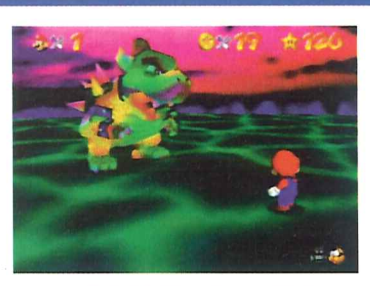
¿REGRESARÁ?
Bien, teniendo en cuenta la bala que atravesó su cara y la caída libre de miles de metros, las posibilidades son, a decir verdad, ínfimas.







BOWSER



CREDENCIALES DEL MALO
A pesar de su ardiente obsesión por secuestrar princesas (debe ser el olor a panecillo caliente), Bowser, con su aguda personalidad, su rechoncho cuerpecito y sus descaradas risotadas, es el malo que a todos nos gusta odiar, y ¡hasta amar!

LA BATALLA FINAL
Empleó la misma táctica en su anterior encuentro con Mario con resultados desastrosos. Bowser optó por diseminar bombas alrededor de la circunferencia de su territorio. El resultado es descaradamente familiar: Mario agarra a Bowser por la cola, lo zarandea graciosamente por los aires y lo hace aterrizar sobre sus propias cargas explosivas. ¡¡Ups!! Podríamos decir que Bow tiene un asunto "explosivo" entre manos. ¡Ja!

POR QUÉ TODO FALLÓ
Usando el mismo ruinoso plan que ya había fallado dos veces, no es extraño que nunca consiga sus propósitos. Y es que Bowser en la batalla final pagó un precio muy alto por querer hacer realidad sus fantasías personales con la princesita... Pero King Koopa perpetró errores mayores a lo largo de su carrera criminal; quizá el más grave fue dejar que Dennis Hopper encarnara su papel en la pantalla grande en el fiasco *Super Mario Bros The Movie.*

¿REGRESARÁ?
¡Por descontado! Pero con Mario y Luigi supervitaminándose en la Dolphin, Bowser también tendría que renovar su look. Quizá con gafotas a lo empollón, híbrido de enanito y sociópata con problemas familiares y con un cerebro capaz de descifrar los más intrincados algoritmos matemáticos. Quién sabe...





Por qué los malos fracasan

PRUEBAS

Un extracto exclusivo de los proyectos de armas secretas de The Campaigner

Para hacer papilla a ese idiota caza-dinosaurios, necesito armas aún más terroríficas que las canciones de Eurovisión. Con esta idea en mente, he trabajado en unos cuantos diseños que apuntalarán mi próximo intento de llegar a la Tierra desde las Tierras Perdidas. ¡Esta vez no puedo fallar!

TUROK TIENE... LA METRALLETA
Un poderosísimo cañón ametrallador con ráfagas ultrarrápidas y 360° de movimiento.

YO TENGO... GARRAS TERRORÍFICAS
Me ensañaré en su carne con mis afiladísimas uñas. No veas cómo duele...

TUROK TIENE LA... MINI GUN
Dispara un haz láser verde que despedaza a los enemigos, miembro a miembro.

YO TENGO... MIRADA DESAFIANTE
Clavaré la mirada en Turok. Cuando desvíe la suya, le espetaré: '¡Mírame a los ojos, cobarde!'.

TUROK TIENE EL... ACELERADOR DE PARTICULAS
Pistola de fusión fría que congela al enemigo al instante para después convertirlo en confeti.

YO TENGO EL... HUIR
Básicamente, cuando tengo problemas pongo los pies en polvorosa.

TUROK TIENE EL... CAÑON DE FUSION
Demoledora pistola nuclear que puede borrar del mapa pueblos enteros de un plumazo.

YO TENGO EL... PICO
Es mi arma más poderosa. Y me sirve para trabajar el jardín.

THE CAMPAIGNER

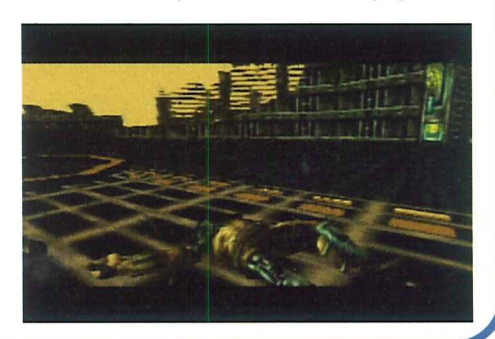


CREDENCIALES DEL MALO
Este chico cubierto de pieles y con un nombre tan guerrero es el malo de Turok y su cometido es el de unir las misteriosas Tierras Perdidas y el planeta Tierra gracias a las ocho piezas del poderoso Chronospector.

LA BATALLA FINAL
"Bwaajajajajajal" grita The Campaigner – "Camp" para los amigos – cuando te recibe en su campo de la muerte. Después del aterrador espectáculo de la Mantis y T-Rex, este tipo bajito en calzoncillos, botas peludas y bronceado playero no tiene ninguna posibilidad frente a Turok.

POR QUÉ TODO FALLÓ
Enfrentarse a Turok (y su arsenal de armas del juicio final) armado exclusivamente con un pequeño pico, siempre le hará las cosas difíciles a The Campaigner. Pero no fue ése su único error: colocar una armada de dinosaurios en las Tierras Perdidas cuando su más odiado enemigo es un cazador profesional de dinosaurios, puede considerarse una decisión bastante desafortunada, al igual que la de emplear a esos hombres de cara de calavera que ni podían correr en línea recta. Y tampoco fue una buena idea el ir dejando pedazos del Chronosceptor al alcance de Turok para que los pudiera utilizar en la batalla final...

¿REGRESARÁ?
Es poco probable, dado que al final de Turok acabó en llamas y medio muerto... Repugnante.



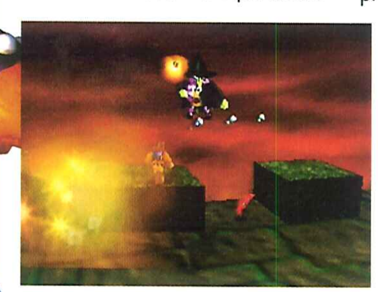
GRUNTILDA

CREDENCIALES DE LA MALA
La verrugosa y arrugada bruja quiere ser más hermosa que su hermana Brentilda. Y cree conseguirlo secuestrando al tonto-paleto de Tooty. Y hablando en verso.



LA BATALLA FINAL
Sorprendentemente, Grunty casi se libra de la tradicional mala pata que tienen los malos en las batallas finales gracias a una batería de preguntas y respuestas de lo más inteligente. Pero no lo suficiente.

POR QUÉ TODO FALLÓ
Su canina escoba – el equivalente en fregona de Risitas- y su incapacidad de percatarse de que los Jingos diseminados por doquier serían de evidente ayuda para Banjo & Kazooie, contribuyeron en gran medida a su espectacular derrota. Y cuando la familia se mezcla, ¡se convierte en un asunto personal! Rehuyendo a Brentilda, Grunty sólo consiguió que el oso y el pajarito recibieran un trato preferencial por parte de su hermana, así como una útil fuente de preciosos consejos. Y por cierto, si se quiere ser tomado en serio en el mundillo de los malos, uno no se puede permitir decir cosas como: "Me encantan tus estúpidos shorts, te hacen un blanco perfecto para mis torpes secuaces". Penoso.



¿REGRESARÁ?
Por supuesto. De algún modo. Aparte del pequeño detalle de haber sido aplastada por una enorme roca, Grunty regresará en la peluda secuela de *Banjoo-Tooie*.

Por qué los malos fracasan

PRUEBAS

Veamos el porqué del fracaso de Gruntilda en Banjo-Kazooie...

PSIQUIATRA
¿Por qué esa obsesión por ser más hermosa que Brentilda?

GRUNTY
Hay quien dice que la belleza no lo es todo, pero yo por ella comería lodo.

PSIQUIATRA
No ha respondido a mi pregunta.

GRUNTY
Cuántas preguntas sin respuesta, cuántas salidas de su boca siniestra.

PSIQUIATRA
Volvamos al asunto de la belleza, si no tiene inconveniente.

GRUNTY
Caos y confusión; peste y tormentas sobre toda la región.

PSIQUIATRA
Muy bonito. Aclaremos una cosilla: yo no voy a formar parte de su plan para secuestrar a Tootie.

GRUNTY
Bueno, de acuerdo.

PSIQUIATRA
Así que no es necesario que me hable en verso.

GRUNTY
¿Ni un poquito?

PSIQUIATRA
No.

GRUNTY
Pero usted todavía me cree capaz de destrozar implacablemente al maldito oso, ¿verdad?

PSIQUIATRA
Pues yo no creo que usted asuste a nadie con sus ripios.

GRUNTY
Pues para su información, estúpido matasanos, ¡mis versos son temibles y extra crueles!

PSIQUIATRA
¡Cierre el pico!

GRUNTY
Snif.

GANON



CREDENCIALES DEL MALO
Ríete de sus pelos zanahoria si quieres, ¡pero cuidado! El Rey de los Ladrones gasta muy malas pulgas, es astuto como un zorro y quiere la Triforce para sembrar el mal por doquier. Malo, malo.

LA BATALLA FINAL
Empieza con un relampagueante partido de tenis que termina con una metamorfosis de hombre a cerdo a lo Transformers. Ganon pone las cosas difíciles a Link con su gruñido atronador, pero fatalmente pasa por alto la espada especial que el jovencito lleva pegada a su cuerpo (tomada del Templo del Tiempo, cargada con la magia femenina de Zelda y reservada sólo para esta clase de ocasiones).

POR QUÉ TODO FALLÓ
El mediocre plan no ayudó mucho al pequeño cerebro de cochino de Ganon, y si tomamos en consideración las tres partes de la Triforce y los seis sabios del Sacred Realm, no es difícil ver el porqué. No caer en cuenta de que la Ocarina permitiría a Link viajar a través del tiempo y así reunir a los sabios también contribuyó a su derrota. Pero su decisión en la batalla final de sentarse y tocar su órgano en vez de, digamos, acribillar a Link con su rifle de francotirador, fue determinante en el desenlace.

¿REGRESARÁ?
Puedes poner la mano en el fuego. Lo volveremos a ver en *Zelda Gaiden*.



CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Sugerencias para *Turok 3*

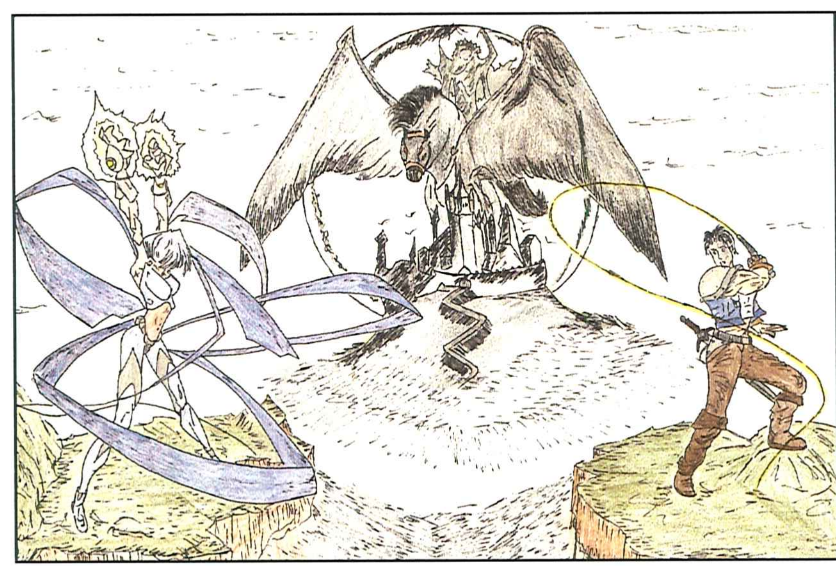
Estoy esperando ansiosamente *Turok 3: Shadow of Oblivion* y me gustaría hacer unas sugerencias a Acclaim. Si Rare os escuchó con *Perfect Dark*, quizá también lo hagan ellos. Mi intención es que creéis una sección tipo "FUTURO PERFECT DARK", pero con *Turok 3*. De momento, éstas son mis sugerencias:

1. Poner algún nivel de selva donde poder cazar gacelas y jabalís.
2. Que incorpore un modo cooperativo, tanto para dos jugadores como para uno, acompañado de un "bot".
3. Deberían volver los enemigos humanos. Podrían tener una fortaleza a la que deberías penetrar con sigilo valiéndote del rifle tranquilizador de *Turok 2*.
4. Podría disponer de vehículos (como el Stycosaurio de la segunda entrega).
5. Los cadáveres no deberían desaparecer.
6. En el multijugador, los Endtrails podrían llevar armas como el resto de personajes.
7. ¡Que esté doblado!

Espero que Acclaim me escuche.

Jonás García, Madrid

Aunque, en un principio, tu intención a la hora de enviarnos estas sugerencias era que creásemos una sección FUTURO TUROK 3, hemos creído conveniente dar a conocer antes la idea y, para hacerlo, hemos recurrido a tu carta, plagada de buenos consejos para Acclaim. Sin embargo, como habrás podido leer en la Investigación Especial dedicada a Turok 3 *unas páginas más atrás, esta vez no ha hecho falta esperar para que nuestros deseos se cumplan. Niveles en la selva, enemigos humanos (los policías), un multijugador increíble (aún no está confirmado el modo cooperativo), adiós a la niebla y mayor velocidad en la animación. Aún quedan peticiones por cumplir (lo del doblaje no lo tenemos nada claro), pero estamos seguros de que si ya estabas impaciente por* Turok 3*, ahora no podrás parar de morderte las zarpas, porque promete ser una pasada.*



△ ***Estupenda recreación del ambiente de** Castlevania **realizada por Antonio Mompú, de Alicante. Konami podría tomar nota para la tercera parte.***

Sin nombre

Siguiendo con la propuesta que planteó hace un par de números Álex Sirvent, yo continúo defendiendo el nombre de Dolphin. Si Nintendo le pusiera Nintendo 2000 a su nueva consola, esta generación podría llamarse la de la poca originalidad. PlayStation 2 no tiene mucha chispa y Dreamcast parece una bebida energética, aunque, al menos, está mejor.

Si el símbolo de la N64 era una gran N en 3D que significaba la entrada de Nintendo a las 3D, ahora Dolphin inaugura la llegada de las formas redondas, hermosas y perfectas, representadas por la belleza del delfín. Vamos, la perfección de las 3D. Además, ahora mismo le va muy bien. El delfín es un animal muy misterioso y contribuye a engrandecer el misterio de esta consola. Nintendo 2000 sería un error. Si tanto presumen de nuevos juegos de gran creatividad, no deberían poner ese nombre tan poco original para su consola.

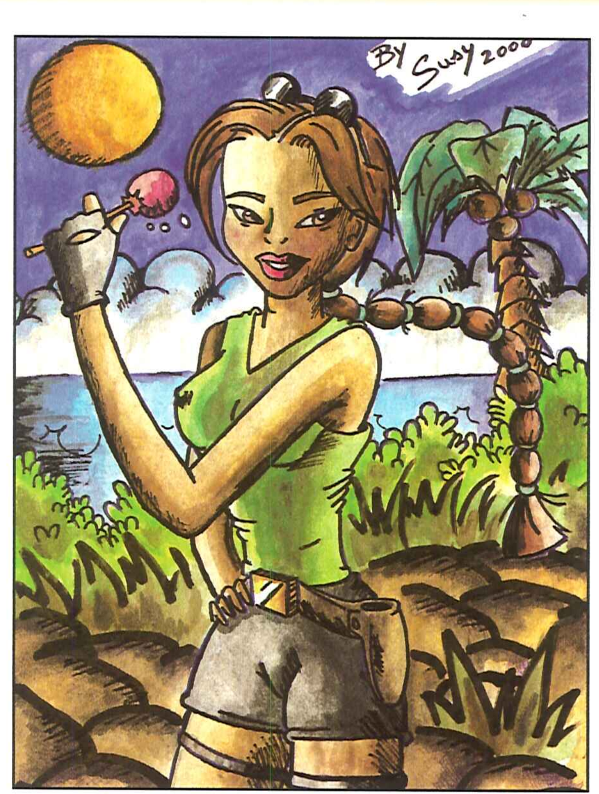
Carlos Llanos, Madrid

El asunto del nombre de la futura consola de Nintendo está creando un foro propio en nuestra sección de cartas. Nuestra portera, chismosa por naturaleza, nos ha contado que, últimamente, la gente sólo habla y opina sobre tres cosas: a quién echarán esta semana del Gran Hermano, qué peluquín traerá hoy el dire y cuál será el nombre de la actualmente llamada Dolphin. Nintendo debería dar buena cuenta de eso, pues, según hemos podido leer en vuestras cartas, la decisión del nombre será fundamental para muchos de vosotros. En la redacción seguimos divididos, pero la mayoría se ha decantado hacia tu argumento, Carlos. El delfín como símbolo de la perfección videojueguil nos parece un buen estandarte para la nueva consola de Nintendo. De todas formas, Yamauchi dirá la última palabra (aunque sea en japonés y nadie la entienda).

El chico Rafini

Hola, soy el chico Rafini y un fan incondicional de Link y sus aventuras. Me gusta tanto que para Carnaval me intenté disfrazar de él, pero no encontré la forma. Intenté ponerme tantas cosas (escudo, martillo, arco, espada, gancho...) que, al

CUENTA



△ **Tras vivir sus aventuras en Game Boy, parece que Lara se ha tomado unas vacaciones en una isla. Al menos, así lo cree Susana Pérez, de Barcelona. Estupendo dibujo.**

final, en vez de un héroe parecía un vendedor ambulante.
Me gustaría haceros unas preguntas:
1. ¿Hay alguna posibilidad de que lleguen títulos como *Dragon Ball* o *Street Fighter* a la N64? ¿Me recomendáis algún juego similar?
2. ¿Sólo se puede jugar a *Pokémon Stadium* pasando los *Pokémon* de la *Game Boy*?
3. ¿Qué juego de carreras me recomendáis?
Chico Rafini, Barcelona

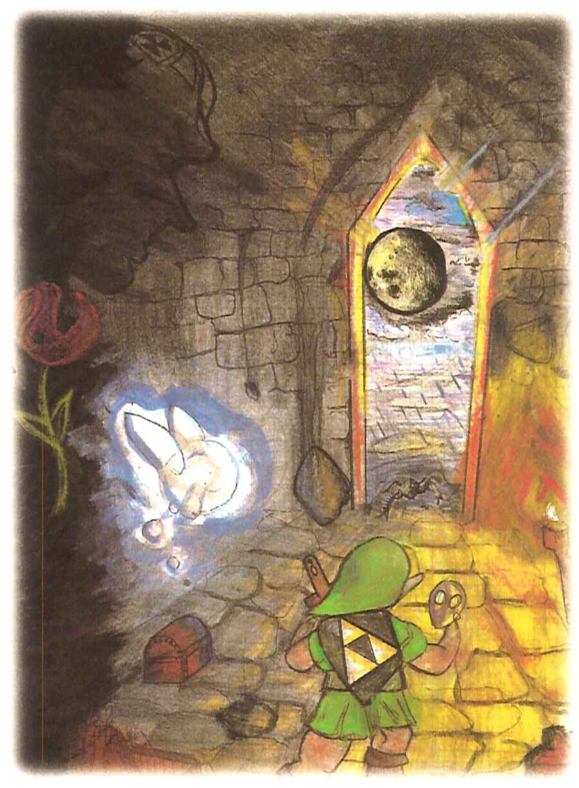
1. Lamentamos decirte que, si bien hace unos meses albergábamos una esperanza (aunque pequeña) de tener entre nosotros algún beat 'em up *clásico en 2D como los que tú has nombrado, ésta se ha dispersado del todo tras nuestra visita al E3, que, como podrás comprobar en el reportaje que hemos preparado, ha sido toda una pasada. Capcom, responsable de estos títulos, tiene otros planes para la N64 que pasan por su esperado* Resident Evil Zero *y, uno de los bombazos del E3,* Megaman 64, *acercándonos así a uno de sus héroes más clásicos con el que ya vivimos algunas aventuras en la SNES.*

Y es que la N64 no parece un buen lugar para los beat 'em up *(o eso deben pensar los desarrolladores). El último lanzamiento de este tipo que hemos tenido en nuestra consola es* Super Smash Bros, *aunque si quieres algo más salvaje, tendrás que recurrir a* Fighters Destiny. *La oferta no es muy amplia y variada que digamos.*
2. Nada de eso. Como pudiste comprobar en la extensa review que publicamos de él el mes pasado, Pokémon Stadium *funciona independientemente como un juego. Aunque no tengas la Game Boy ni el cartucho de* Pokémon Rojo *o* Azul, *puedes luchar en los campeonatos, pelear por las medallas de los torneos, jugar a los minijuegos, luchar contra otros amigos, etc. Lo único que pasa es que no podrás jugar con tu cartucho de GB en pantalla grande ni pasar tus Pokémon de bolsillo a la N64, lo que significa que dependerás de los Pokémon de alquiler de la CPU, los cuales pueden no llegar a ser tan poderosos o tener los ataques que tengan los que tú entrenas. Sin duda, para sacarle todo el jugo al cartucho, te recomendamos que tengas el de N64 y el de Game Boy, aunque si sólo tienes uno, no te faltará diversión.*
3. Depende de qué tipo de juegos de carreras te gusten más. Afortunadamente, la N64 ha pasado de ser una consola con pocos y marginales juegos de coches a tener una oferta de lo más suculenta que te permite escoger. Por un lado, si lo que te gusta es la emoción del rally y de los juegos arcade, te recomendamos Top Gear Rally 2. *Si, en cambio, te apasionan los simuladores y las carreras más reales, puedes hacerte con* World Driver Championship *o con* Ridge Racer 64, *ambos muy similares. Pero aún hay más. Si lo tuyo es la Fórmula 1 y te gustó* Mónaco Grand Prix, *espera a ver* F1 Racing Championship, *el nuevo juego de Ubi Soft que aparecerá a finales de julio y que supone una renovada oferta dentro de los bólidos de carreras. Ahora, la decisión es tuya.*

¿Compatibles?

Soy un aficionado a la N64 y he empezado a comprar esta revista hace poco, pero me gusta mucho. Me gustaría que me contestaseis a unas preguntas:
1. ¿Saldrá para la N64 el *Resident Evil 3 Némesis*?
2. El *Zelda: Majora's Mask*, ¿requerirá el Expansion Pak o simplemente lo aceptará?
3. ¿Valdrán los juegos de la Dolphin para la N64 y viceversa?
Julio Piñeiro, Pontevedra

1. No, pero no hay de qué preocuparse, porque la N64 tendrá su propio Resident Evil *en exclusiva. Se trata de* RE Zero *y, en su presentación en el E3, pudimos comprobar que está bastante avanzado, aunque aún no se han incorporado escenas de vídeo. Básicamente, se trata de* RE2 *mejorado, por lo que si te gustó el primero, éste también te encandilará.*

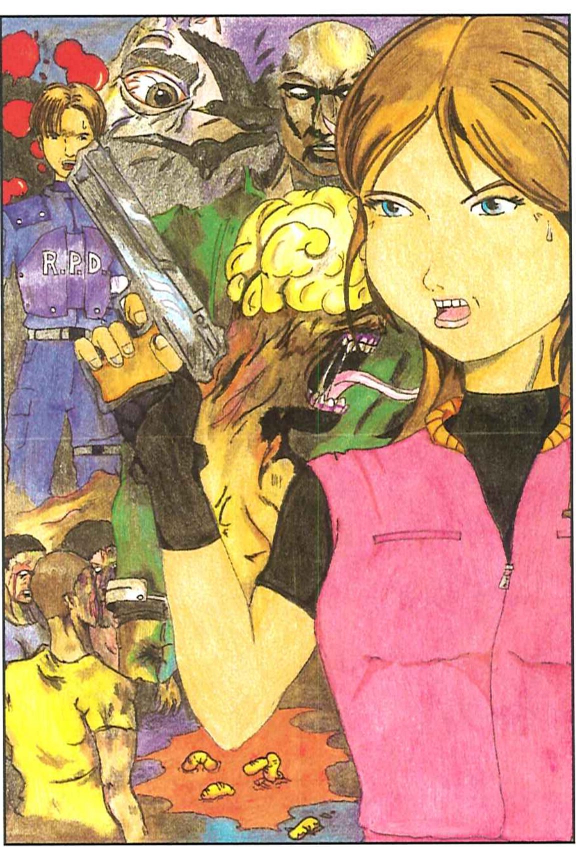


△ **Fantástico dibujo de Qui Gonn Jinn, de Valencia. Ojalá el juego tenga unos efectos de luz a tiempo real tan buenos como los que tú has logrado.**

CUENTA



Daniel Orta, de Cartagena ha creado al nuevo agente 007 Mon, Poké Mon. Sus súbditos y enemigos no podrían ser otros que los mismísimos Pokémon.



Carlos Llanos, de Madrid, ha plasmado todo RE2 en su dibujo. De hecho, el jefe de redacción ha salido corriendo al ver tanto zombi, sangre, cuervos... Mejor no se lo recordemos.

2. Miyamoto parece haber realizado un trabajo excelente con los gráficos, lo que ha provocado que la nueva aventura de Zelda, a diferencia de la anterior, sí que requiera los 4MB de memoria extra para funcionar, por lo que, si no te compraste DK64 en su momento y adquiriste un Expansion Pak, tendrás que ir ahorrando para hacerte con uno si quieres ver a Link en acción.
3. No, por una sencilla razón: ambas consolas utilizarán sistemas diferentes para sus juegos. Por un lado, la N64 usa cartuchos y, por el otro, los juegos de la Dolphin serán en DVD, por lo que se convierten en totalmente incompatibles. A no ser, claro está, que Nintendo idease un cable de conexión entre una y otra consola. No estaría nada mal...

Cada uno a lo suyo

Tras leer vuestro reportaje acerca de la nueva consola de Nintendo, la Dolphin, me dije: "Sony, ¿por qué no ponéis todos vuestros conocimientos en común y los usáis para lo que mejor hacéis: un pedazo de pantalla de televisión más basta que un Petit Suisse de morcilla, que sirva para ver los 400 Mhz de esta consola en acción?
Y ahora, tras la reflexión, unas dudas: ¿Cuándo sale *ISS Millenium*? En el número 26 estaba previsto para primavera. ¿Será así? ¿Tendrá clubes de fútbol? ¿Tendrá editor de jugadores? ¿Se podrá fichar?
El Filósofo, Granada

Lo único que podemos decirte es que no saldrá en primavera. Lo demás es todo una incógnita. Si bien hace unos números, como apuntabas, el juego parecía estar avanzado y su lanzamiento se veía próximo, ahora las tinieblas más oscuras se han cernido sobre él y no hay forma de saber nada nuevo. Confiemos en que Konami no se eche atrás a la hora de sacar este producto en nuestro país, pues son muchos los usuarios de N64 que están deseando echarle el guante.
Por otro lado, en el E3 pudimos asistir a la presentación del juego de fútbol Mia Hamm Soccer, *algo así como la versión femenina de* Michael Owen Soccer 2000. *De todas formas, el juego aún está en los inicios de su desarrollo, por lo que no lo esperes tampoco en breve.*

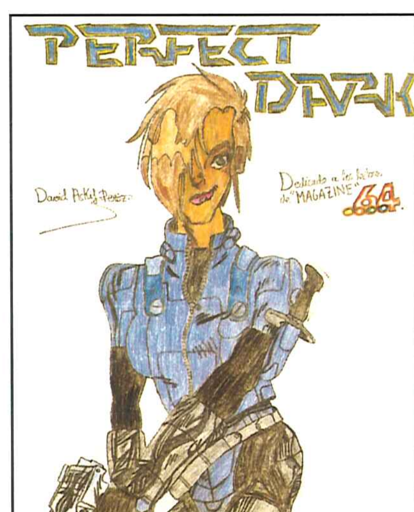
Contra la N64

Hola, M64. Quiero dar mi opinión sobre por qué Sony y Sega ganan a Nintendo. La primera razón es que una consola puede ser mejor que otra, pero son los usuarios los que realmente la hacen grande. Nintendo retrasa muchísimo sus juegos, la mayoría salen sin traducir y, encima, con poca frecuencia. Además, la mayoría van dirigidos a un público infantil. No quiero decir que juegos como *Donkey Kong 64* o *Banjo Kazooie* no me gusten (me encantan), pero son necesarios juegos más adultos. En los últimos meses sólo han salido tres: *Shadowman*, *Res 2* e *Hybrid Heaven*. No olvidemos que las consolas no las utilizan sólo los niños, sino también los adultos, por lo que debería haber más variedad. Todo esto hace que Nintendo pierda usuarios. Yo me he comprado la Dreamcast y hay juegos de todo tipo, traducidos y que cumplen las fechas de lanzamiento, al contrario de la N64. Esto debería cambiar con la Dolphin.
Miguel Ortega, Madrid

Tienes razón Miguel. De hecho, últimamente estamos recibiendo en la redacción muchas cartas de usuarios de N64 que están desilusionados con su consola. Nintendo ha seguido una estrategia muy clara a la hora de lanzar los juegos y eso ha mantenido a mucha gente a su lado durante mucho tiempo. Pero ahora parece ser que esa misma gente se está cansando. No se trata de desmerecer a

CUENTA

nuestra consola, pero mientras nosotros hemos esperado más de un año (y todavía lo hacemos) la llegada de Perfect Dark, para PlayStation y Dreamcast han salido muchísimos juegos. También estamos de acuerdo en que la mayoría de ellos puede que no tengan la calidad de Ocarina of Time, GoldenEye o DK64, pero sí que han habido muy buenos juegos, y en más cantidad. Nosotros seguimos muy esperanzados con la N64, más después de volver del E3 en el que hemos visto auténticas maravillas gráfica y jugablemente hablando para la 64 bits. De todas formas, nos solidarizamos con los arrebatos de ira que os asaltan regularmente. Nintendo nos ha pedido demasiada paciencia, y es normal que llegue un punto en el que se os agote.



△ **Joanna Dark se ha convertido en uno de vuestros personajes favoritos de N64, como para David Askif, de Barcelona.**

¿Es necesario "Expandirse"?

Hola, tengo 12 años, una N64 y sus mejores juegos. Tenía unas dudas urgentes y quería que me informaseis.

1. He leído que para que *Perfect Dark* funcione al 100% necesitará el Expansion Pak, pero que no es completamente imprescindible. ¿Es eso cierto? Si la respuesta es sí, ¿me aconsejáis que lo compre?
2. ¿Saldrán otros juegos que funcionen con él pero para los que no sea imprescindible? Tal y como está el futuro, ¿merece la pena gastarse el dinero?

Manuel de la Mata, Córdoba

1. Sí y no. Es decir, como has podido leer en nuestra súper review, unas páginas más atrás, si no tienes un Expansion Pak *puedes jugar a* Perfect Dark*, aunque sólo a un modo para dos jugadores en el que combates contra otro jugador en algunos de los escenarios del juego. Si realmente quieres comprarte* Perfect Dark*, será mejor que ahorres también para un* Expansion*, porque si no, di adiós al modo individual y al cooperativo. Sería una lástima perdérselo después de haberlo esperado tanto tiempo.*
2. Todavía aparecerán juegos que no requieran la memoria extra para funcionar, pero los grandes bombazos (como has podido leer un par de cartas más arriba, Zelda: Majora's Mask *también lo requerirá) sí, así que yo que tú me haría con uno.*

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡Noticia de última hora!

Descubrimos el aspecto que tendrá la Dolphin.

Unos momentos antes de cerrar la edición de este número, hemos recibido una información de última hora de mano de Qui Gonn Jinn, de Valencia, en la cual se nos muestra el aspecto que tendrá la nueva consola de Nintendo.

Según esta información, la Dolphin no será solamente una consola de última generación con la que jugar a videojuegos increíbles con gráficos espeluznantes y sonido de primera calidad. Para envidia de los usuarios de la Play 2, la Dolphin permitirá mantener los fondos de nuestras piscinas como los chorros del oro gracias a su bolsa recogedora de suciedad, reduciendo las molestias al mínimo y garantizando un agua de cinco estrellas.

¿Qué os parece? Nosotros creemos que este nuevo accesorio Dolphin es lo único que le faltaba a esta consola para ser genial. ¿Qué mejor combinación que jugar una partida a Mario 2000 mientras te das un chapuzón y mantienes tu piscina limpia? Éstos de Nintendo sí que saben.



DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado

¡NUEVO! La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.

¡NUEVO! Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

TRUCO

Toma el cartucho y tiralo por la ventana sin dilación.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1 ZELDA

2 SUPER MARIO 64

3 DONKEY KONG 64

4 TUROK 2

5 GOLDENEYE 007



Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL

84% 3 Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES

84% 4 Acclaim ● 9.490 ptas. ● N° 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX

84% 4 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS

83% 3 NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● N° 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST

91% 5 Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 13



Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE

79% 2 Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2

85% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● N° 7





¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHOPPER ATTACK

82% 3 NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER

86% 3 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● N° 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

CYBER TIGER

73% 3 EA ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Un juego de golf solvente, con extravagantes reforzadores y un sistema de control pésimo.

DAIKATANA

69% 3 Proein ● 9.990 ptas. ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion pak ● N° 30

Clon de *Quake* de lo más mediocre con pinceladas de RPG.

DARK RIFT

81% 1 Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● N° 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING

90% 4 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DISNEY'S TARZAN

45% 1 Proein ● 11.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Un plataformas 2D completamente privado de imaginación, innovación y diversión. Profundamente aburrido.

DONKEY KONG 64

95% 5 Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 25

Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64

85% 4 NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4
NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION

80% 3
Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4
Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4
Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1
Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL


93% 2
EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION

81% 1
Ubi Soft ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5
Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4
Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4
Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5
Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4
Hasbro ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% 4
Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de Mistycal Ninja.

GOLDENEYE

94% 5
Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4
Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4
Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4
Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

ISS 64

92% 4
Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5
Konami ● 3.990 ●1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10


Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

60% 2
Acclaim ● 9.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tan interesante como un documental sobre la cría industrial de la cochinilla.

JET FORCE GEMINI

94% 5
Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak


Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3
Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000

82% 3
EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

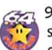
LEGEND OF ZELDA

99% 5
Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS

90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3
EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE

81% 3
NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue el mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MARIO GOLF

91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22


Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY


91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4
Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

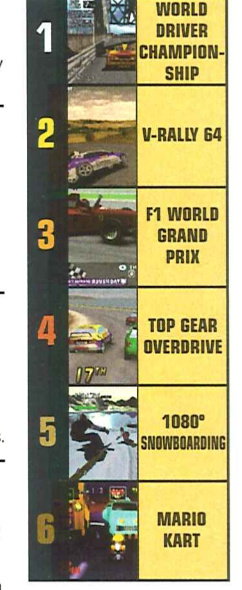
MISCHIEF MAKERS

90% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

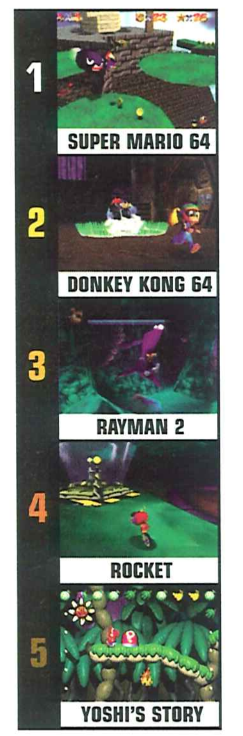
64 DIRECTORIO

AMOS DEL ASFALTO



GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS


1 SUPER MARIO 64
2 DONKEY KONG 64
3 RAYMAN 2
4 ROCKET
5 YOSHI'S STORY

MISSION: IMPOSSIBLE
84% 3 Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero…

MONACO GRAND PRIX
89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4
84% 4 NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

NBA COURTSIDE
92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7


Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA JAM '99
83% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26


Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NBA PRO '98
82% 2 Konami ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 Infogrames ● ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feito, pero tiene una jugabilidad muy bien resulta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PILOTWINGS

89% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON STADIUM

90% 5 Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4 Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21


Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4 Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64
93% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS
88% 4 Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON
94% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH
87% 3 Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWMAN
95% 5 Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS
90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY
89% 4 Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3 Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STAR WARS EPISODE 1: RACER
88% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64
96% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

THE NEW TETRIS

90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

86% 4

Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak



Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4

Spaco ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY



92% 5

Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4

Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4

Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5

Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

63% 3

Proein ● 11.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Visualmente bonita pero a la postre tediosa actualización del título original.

V-RALLY 99



94% 5

Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4

Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO

82% 3

Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3

Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% 5

Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4

Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4

Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4

Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4

Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4

Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% 5

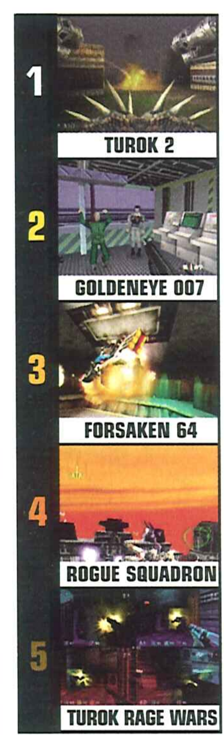
Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

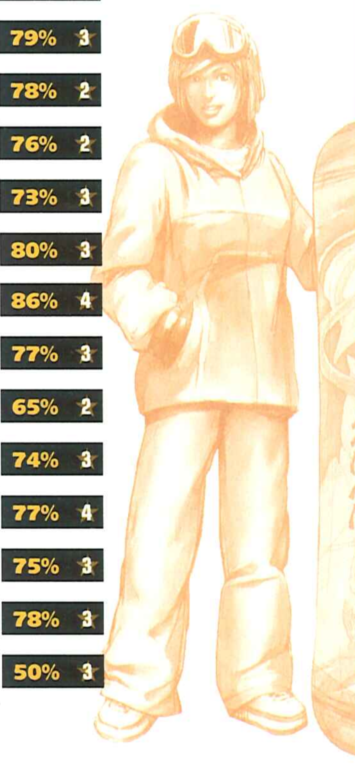
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

Juego	Datos	Nota	
40 WINKS	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
A BUG'S LIFE	Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Nº 27	60%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
EARTHWORM JIM 3D	Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2

Juego	Datos	Nota	
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
RAMPAGE 2	Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0
RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS	Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64	NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ●5.990	62%	2
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	74%	3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO	T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3

DE TIROS LARGOS







¡SUSCRÍBETE!
A MAGAZINE 64
Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 3 CARTUCHOS DE ....
SHADOWMAN
NINTENDO 64
Designed For N64 Rumble Pak™ N64 Controller Pak™
Designed For N64 Expansion Pak™
1-4 Player/Simultaneous
Original Nintendo Seal of Quality
Shadow Man
Acclaim
LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION
Sorteo el 19 de agosto de 2000
(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)
El mes que viene publicaremos los ganadores del sortero M64 del número 28.
Deseo suscribirme a Magazine 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.995 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)
Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ..........C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❏ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❏ Tarjeta de crédito.
❏ VISA (16 dígitos) ❏ American Express (15 dígitos)
N.° ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:
Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°: ....
Población: ..........C.P.: ....Provincia:..........
N.° ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)
Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:
Firma del titular:
.........., a .... de .... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)
Remite el boletín adjunto por carta o fax a: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE Nº 32

ZELDA MAJORA'S MASK

Te explicamos todos y cada uno de los detalles de la versión japonesa.

Últimas noticias de

ETERNAL DARKNESS

ISS MILLENIUM

MÁS DETALLES SOBRE EL E3

GUÍA DE COMPRAS 64



TAZ™
EXPRESS
TAZ™ EN N64®...
... DURO DE PELAR
NINTENDO 64
INFOGRAMES
España
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
www.looneytunes-games.com
PAL VERSION